SATURN • MEGA 32X • MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • COIN-OP

CONSOLE 100% SEGA

MEGA CONSOLE

NUMERO 25
ANNO 3
APRILE 1996
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

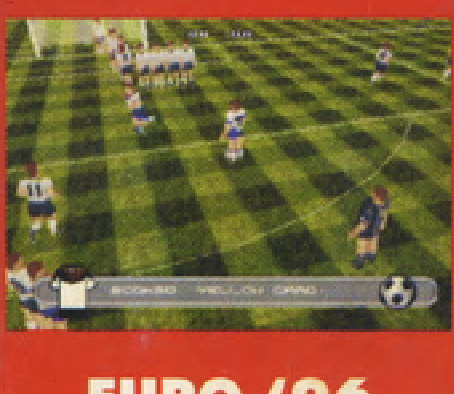
ESCLUSIVO!

WIPEOUT® RECENSITO!

SHINING WISDOM

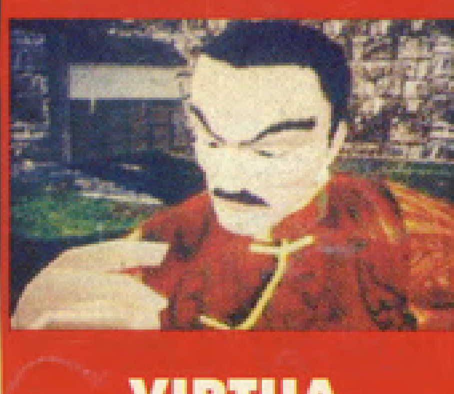
THOR SU SATURN

SATURN



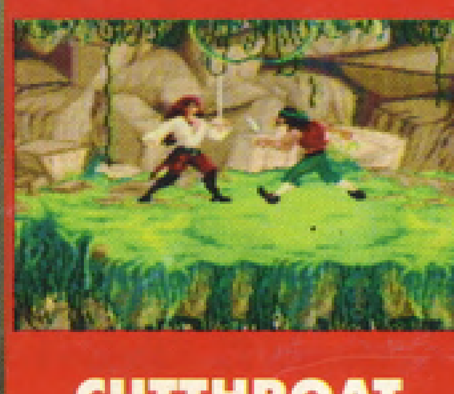
EURO '96 SOCCER

COIN-OP



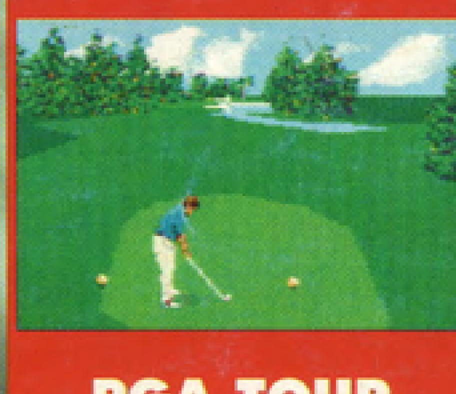
VIRTUA FIGHTER 3

MEGADRIVE



CUTTHROAT ISLAND

GAME GEAR



PGA TOUR GOLF '96

I Belée GIOCHI PER VOI

CONSOLLES® department

A SOLE L.698.000

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SEGA® SATURN Vers. USA + DEMO + PAD L.728.000

SEGA® L.278.000 MEGA DRIVE II ITA + PAD + RF + ALIM. + 6 GIOCHI

3DO® L.498.000 3DO + PAD + GIOCO OFFERTA + MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY L.149.800 GAME BOY + PILE + DONKEY K. LAND o KILLER INSTINCT

ORA SIAMO APERTI ANCHE A GALLARATE - VA PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

QUI PUOI USARE VISA MasterCard CartaSi

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

Sei un rivenditore? DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT TELEFONA AL 02-4222684

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37



MEGA CONSOLE

N. 25 Aprile 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.

Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale:
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Fax. 02/66011969

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

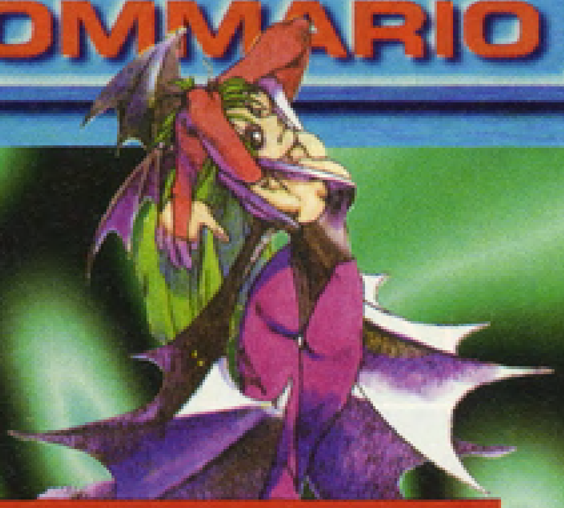
Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Quindi evitate di chiamarci il sabato sera per sapere quando uscirà **Virtua Fighter 3** per Saturn: piuttosto fate un colpo al quartier generale della Sega in Jappone, ma occhio alla bolletta...



NON LEG

Bellà lì, raga. Il sole primaverile riesce *nonsisacome* a filtrare attraverso coltri di smog suburbano tanto che, illuminati da un raggio in pieno grugno, ci è venuta voglia di mettere via PlayStation per praticare un po' di deleterio PlayGround: come resistere all'odore del cemento bruciato? Non ha lo stesso fascino dell'aroma plasticoso dei joypad, certo, ma bisogna sapersi accontentare... E' ora di staccare la spina della console per confrontarsi con quello che c'è *là fuori*. Passare ore e ore a stretto contatto con immagini bidimensionali su schermi anti-riflesso alla lunga aliena. Qui in reda siamo ridotti come l'allucinante famigliola degli spot di Woody Allen che ha scelto di vivere reclusa in un supermarket. E allora via: ciapate al volo un bel carrello e cominciate a navigare attraverso i vari reparti: MBF gestisce l'angolo degli insaccati interattivi, D'Italia si occupa dello spazio cosmetici e trucchi vari, senza contare i nostri leggendari recensori... Inzomma: nessuna rivista italiana tratta il (super)mercato dei videogiochi





RUBRICHE

MEGAMAIL 6-10
Aprile, ogni busta un barile… (Vabbé, siamo esauriti, lo confessiamo…)

Q & A 14-15
Avete dubbi su qualcosa? Allora questa rubrica fa senza dubbio al caso vostro…

MEGA CONSOLE 1996 VIDEOGAMES AWARDS 16-18
And the winner is…

SEGA NEWS 20-27
Se le conosci, non le eviti…

SPECIALE COIN-OP 30-35
Tutti al bar per fare conoscenza con **Fighting Vipers**, **Virtual On**, **Virtua Fighter 3** e gli altri nuovissimi coin-op Sega e Capcom: come on, guys!

MEGATRIX 90-97
Tremate, tremate, i trucchi son tornati ('azz, non ci è venuta la rima…) e in più ci sono tutte le "parti seconde" delle guide a **X-Men: Children Of The Atom** e **Virtua Fighter 2**!

WALL STREET 98
Un giro d'affari da capogiro!

MEGADRIVE

CUTTHROAT ISLAND	48-49

SATURN

ALONE IN THE DARK 2	86-87
COLLEGE SLAM	74-75
EURO '96 SOCCER	44-47
GEX	82-83
MAGICAL DROP	84-85
MAGIC CARPET	70-73
NFL QUARTERBACK CLUB 96	76-77
SHINING WISDOM	78-80
SPYCRAFT	42-43
THE HORDE	64-65
THOR	66-69
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	38-41
VALORA VALLEY GOLF	36-37
VAMPIRE HUNTER	50-54
WIPEOUT	56-62

GETE QUI!

come **Mega Console**. Grazie al cielo.

Peace to the bros









MEGLIO UNA SEGA OGGI CHE UN NINTENDO DOMANI?

Ufficiale: Plutone non è un pianeta, ma uno squallido asteroide. Sega ora è nei guai, visto che il numero dei corpi celesti appartenenti al sistema solare da utilizzare per nominare le nuove console va esaurendosi in fretta. Ma il sassolino nella scarpa non ha infastidito più di tanto Tommasino Kalinske, gongolante dopo la notizia che, per il terzo anno consecutivo, Sega ha mantenuto la leadership nel mercato videoludico più importante del mondo - quello americano - così ripartito: Sega 43%, Nintendo 42%, Sony 13%, 3DO 2%. La percentuale si riferisce all'anno fiscale 1995: il fatturato totale del mercato dei videogiochi a stelle e strisce ammonta a 4 miliardi di dollari. Ma il tema del momento, almeno a giudicare dai messaggi - cartacei ed elettronici - che ho ricevuto negli ultimi tempi, è un altro: il futuro del Saturn (e della Sega).

Orbene, vediamo di ricapitolare, giacché il ventaglio di possibilità è piuttosto ampio:

1) Alleanza con Matsushita (M2)

Come tutti sapete, Matsushita prevede di commercializzare una console a 64-bit basata sull'hardware sviluppato dalla 3DO Company (M2) entro la fine del 1996. Nei mesi passati, Sega e Matsushita si sono incontrate più volte. Sega intende diventare licenziataria della tecnologia DVD (Digital Video Disc), il nuovo formato digitale supportato da tutte le grandi del settore dell'elettronica di intrattenimento (Sony inclusa) e che sarà disponibile sul mercato a partire da settembre, mentre avrebbe negato ogni interessamento nei confronti della tecnologia M2, che secondo voci di corridoio "non avrebbe impressionato più di tanto i tecnici Sega". Secondo altri, in realtà, c'è una forte possibilità che il futuro del Saturn finisca per coincidere con quello dell'M2 o sotto forma di upgrade o sotto forma di nuova console, quest'ultima appare più probabile: il termine "upgrade" ormai ha acquisito una nomea un po' negativa agli occhi degli utenti e potrebbe spaventare coloro che sono rimasti scottati in passato (vedi Mega CD, Mega 32X). Meglio console nuova che male upgradata, perché quando pompi la console vecchia con l'upgrade, sai quel che lasci, ma non quel che trovi.

2) LockHeed Martin

Secondo una seconda scuola di pensiero, Sega potrebbe invece commercializzare una nuova console a 64-bit basata sull'hardware sviluppato dalla LockHeed Martin, la compagnia americana che ha prodotto le board dei coin-op Sega: Model 1, 2 & 3.

La nuova macchina, basata sul DVD, potrebbe essere lanciata in Giappone alla fine del 1997, o, al più tardi a metà del 1998.

3) SegaSoft Only

C'è una terza possibilità: la Sega potrebbe abbandonare il mercato hardware e dedicarsi esclusivamente al software, sviluppando giochi per piattaforme ludiche come PC, PlayStation, M2 e, perché no?, persino Nintendo 64. A supportare questa ipotesi c'è la recente creazione di una etichetta specifica, SegaSoft, finalizzata a sviluppare giochi per PC e, si dice, persino software per una nuova imprecisata piattaforma a 64-bit. Fino a quando Sega sarà impegnata in una lacerante guerra sull'hardware, i suoi guadagni saranno sempre limitati. Sega vanta alcuni tra i migliori sviluppatori del mondo: immaginate cosa riuscirebbero a creare Suzuki e la sua cricca con un hardware poderoso? Negli ultimi anni sono uscite di scena Commodore, Atari, 3DO: di fronte a colossi come Sony e Matsushita, persino Sega potrebbe sventolare la bandiera bianca.

4) Sega acquistata da terzi

Ma non è finita: Sega potrebbe venire rilevata da una grande compagnia specializzata nel settore dell'elettronica di intrattenimento, come Matsushita (possiede la tecnologia, ma non gli sviluppatori), NEC (PC Engine e PC-FX sono ormai defunti) o persino Philips (CD-i è fallito e la compagnia olandese si ritrova con un pugno di mosche nel settore del multimedia/divertimento elettronico).

5) Sega über alles

Secondo le ultime voci, la Sega of Japan starebbe lavorando a una nuova tecnologia ludica a 64-bit, da sfruttare in una nuova piattaforma ludica basata - udite udite - su cartucce. Un Sega Ultra 64, magari? Il progetto è attualmente noto in codice come "MotorMorph" e coinvolge i più importanti tecnici nipponici della grande "S".

Quale strada imboccherà alla fine la Sega non è chiaro. Magari nessuna di queste, oppure più di una, giacché la casa nipponica potrebbe sempre raggiungere un accordo con Matsushita e nel contempo sviluppare software per più di una piattaforma. Staremo a vedere, gente: comunque vada a finire, ricordate che solo in tee-vee una porzione di spinaci surgelati ti cambia la vita.

MATTEO BITTANTI



IL GRANDE COMPLOTTO

LA STAMPA BOICOTTA IL MEGADRIVE...
Intervento di CRISTIANO ALUNNI (Perugia)

Scrivo da Perugia, mi chiamo Cristiano e, attenzione attenzione, ho ben 26 anni. Già, proprio un matusa che però prova ancora gioia nel sistemarsi in camera propria, accendere Megadrive, inserire **Micro-Machines** e sbattersi con il malcapitato amico di turno (*ehm... NdMBF*). Perché questa premessa? Per tanti motivi. Uno su tutti? La coerenza o meglio l'ipocrisia di coloro i quali si ergono a Dei del videogioco tra i comuni mortali. In parole povere chi scrive su riviste inerenti ai games. Anche voi. Mi costerà una lettera stracciata, ma so che, per educazione, almeno le leggete. Ho la fortuna di conoscere una ragazza proprietaria che mi fornisce **Mega Console** e le altre riviste di videogiochi italiane senza obbligo d'acquisto (io, per educazione, ne compro una, la più interessante del mese, conservando però tutte le recensioni che sono inserite nei tre giornali). Il nocciolo è questo: negli ultimi tre numeri di **Mega Console** avete recensito 14 giochi per Megadrive di fronte a ben 54 titoli per Saturn. Game Power, nell'ultimo numero, non ne ha addirittura recensito uno per Megadrive, mentre Consolemania ne ha recensiti 7 negli ultimi tre mesi. Ora, questi dati portano dritti a una considerazione e cioé: il Megadrive è fottuto. Bene, io sarei anche felice di questo, solo che c'è un piccolo particolare non proprio irrilevante: **FIFA Soccer '95** per MD costa 105.000 lire, mentre **FIFA Soccer '96** per Saturn e PlayStation, 110.000. Ma stiamo scherzando?!? Capisco che per le cassette si spendono più soldi per il moltiplicarsi delle spese, ma una differenza di cinque mila lire tra un'esplosiva console Saturn e PSX e uno schifoso Megadrive, mi sembra incoerente, o no? Un'ultima cosa, potete stracciare tutto, ma non amo assolutamente i picchiaduro e gli rpg, ma soltanto i giochi sportivi. Potete recensirne qualcuno in più (oltre a **PGA!**). Grazie.





Non ricordo di aver letto una missiva più contorta di questa negli ultimi sei mesi. Si parte da una critica (educata, s'intende) rivolta contro la presunta incoerenza delle testate di informazione videoludica per poi concludere che la differenza di prezzo tra i giochi su cartuccia e su CD è ridicola. Er... Lasciami dire tre cose:

1) Le riviste di videogiochi recensiscono il materiale videoludico disponibile sul mercato. Le software house producono poco materiale videoludico per Megadrive. Ergo, le riviste sono costrette a dare poco spazio al Megadrive, privilegiando per forza di cose le piattaforme maggiormente supportate, le quali non sono necessariamente le più vendute - per lo meno non ancora. Mega Console è l'unica testata italiana che si occupa esclusivamente delle piattaforme Sega e, come tu stesso hai potuto verificare, abbiamo dedicato al Megadrive più spazio rispetto ai nostri concorrenti: l'accusa di incoerenza francamente mi sembra un po' ridicola. Non c'è nessun grande complotto della stampa finalizzata a "oscurare" i sedici bit, almeno per quello che ci riguarda in quanto Mega Console... Con questo spero di aver risposto anche a Andrea e Ivan di Bollate: ribadisco, non abbiamo alcun interesse a perdere i nostri lettori che posseggono console a 16-bit per favorire gli utenti Saturn, per altro in netta minoranza. Ma d'altra parte, non possiamo neppure inventare recensioni di giochi che non esistono.

2) Il fatto che i giochi su cartuccia sono più costosi di quelli su CD-ROM non è affatto sorprendente: è risaputo che le spese di produzione dei primi sono maggiori. Il presupposto che i videogiochi della nuova generazione debbano costare di più è del tutto campato per aria e confutabile empiricamente.

3) Va comunque messo in evidenza che nel 1995 Sega ha commercializzato in America oltre due milioni di Genesis/Megadrive contro 500.000 Saturn, a riprova che il mercato dei 16-bit è tutt'altro che defunto. Un dato su tutti: lo scorso anno, il mercato dei 16-bit rappresentava ancora il 70% delle vendite complessive nel settore dei videogames. Tra novembre e dicembre del '95, Sega ha piazzato la bellezza di 300,000 Megadrive, a riprova che un prezzo di massa (il Megadrive negli States costa $99 dollari) garantisce vendite di massa anche in un momento di flessione della produzione di software. Ciò nonostante, le software house hanno preferito buttarsi a pesce sulle nuove console, più che altro perché il formato CD-ROM di PlayStation e Saturn assicura guadagni e ritorni nettamente superiori. Questo spiega anche perché i fatturati del mercato videoludico continuano a crescere anche se la base installata delle nuove console è nettamente inferiore a quella precedente (e, anzi, va riducendosi sempre più...). Nessun complotto, te lo assicuro.

TEMPI DURI

PASSATO, PRESENTE, FUTURO

Intervento di MARCO "BCL" D'ONOFRIO '72 (Eboli, Salerno)

Cara Reda di **MC**,
ho letto con interesse gli argomenti sostenuti nella lettera di Emanuele Bresciani (MC #23) riguardo alla diatriba tra il presente e il passato, quest'ultimo considerato perdente. Mi meraviglia che Emanuele abbia affermato: *"Se oggi c'è PlayStation è solo perché ieri c'era Spectrum..."* e poi dichiara che non si può paragonare il presente al passato. Ma, dico io, il presente non è altro che il miglioramento delle cose passate: se oggi c'è la racchetta da tennis in fibre di carbonio è solo perché ieri c'era il racchettone di legno, ma è solo una questione di estetica, il gioco non ha subito cambiamenti. Di conseguenza, allora, come mai oggi non ci si appassiona più ai videogames?

Dubito che **Karate Champ** ieri in termini di divertimento non valga quanto **Street Fighter 2** oggi. Emanuele ha ragione quando afferma che non si può paragonare **Sega Rally** a **Pit Stop**, ma dieci anni fa non c'era **Sega Rally**, c'era **Pole Position**, e ti posso assicurare che le file di fronte al cabinato erano lunghe. È come paragonare la Lancia K con la Lancia Fulvia... Bella forza, ai tempi della Fulvia la K non esisteva ancora!

Non voglio affermare che il passato trionfa sul presente, ritengo semplicemente che i due vanno posti sullo stesso piano. Sarei ipocrita se affermassi che mi diverto di più a giocare a **Sega Rally** (oggi) che a **Pit Stop** (ieri) perché ieri come oggi mi incollo allo schermo per diverse ore.

Per concludere, simpatico Emanuele, effettivamente la veste grafica è migliorata, ma resto dell'opinione che **Sega Rally** e **Virtua Racing** rappresentano versioni rivedute e corrette di **Pole Position. Street Fighter 2** è l'evoluzione di **Karate Champ. Doom** è un clone potenziato di **Space Gun** o **Operation Thunderbolt.**

Quali sono le principali scuole di pensiero che si confrontano sul tema del rapporto tra presente e il passato videoludico, tornato prepotentemente alla ribalta in questi ultimi mesi? Possiamo delineare almeno quattro correnti differenti:

NOSTALGICI

Assegnano un indiscutibile primato al passato videoludico, paradiso perduto di valori, contenuti, idee originali, ma soprattutto di autentico talento. Secondo i nostalgici, i videogiochi sono entrati in crisi al termine della fase pioneristica o classica, pre-console. La decadenza videoludica sarebbe cominciata con il passaggio dai micro computer da otto ai sedici bit, raggiungendo il culmine in seguito all'avvento su larga scala delle console Sega e Nintendo, le quali avrebbero portato ad un radicale e definitivo processo di mercificazione dell'oggetto videoludico. Se Hegel lamentava la morte dell'arte in seguito alla sua dissoluzione nella filosofia, i nostalgici parlano invece di una fine dei videogiochi intesi come genuino oggetto artistico, ancora parzialmente autonomo rispetto alle massificanti leggi della produzione serializzata e del funesto trionfo del prodotto commerciale, basso, vuoto, usa-e-getta.

POSITIVISTI

Ritengono che l'evoluzione tecnologica apporti un costante e sistematico miglioramento della qualità videoludica. I positivisti credono infatti che le limitazioni dell'hardware costituiscano un limite per la fantasia e per la capacità degli artisti-programmatori ed invocano upgrade continui per superare tale empasse. Per questo motivo assegnano un primato al futuro videoludico, visto come dimensione temporale nella quale si concretizzeranno tutti i più grandi sogni. Sono positivisti la maggior parte degli early-adopters e degli otaku.

EVOLUZIONISTI

Rigettano l'idea di "morte dell'arte" (videoludica) e parlano invece di evoluzione dei generi, degli stili, delle tecniche intesa come modificazione sistematica, né positiva, né negativa, in quanto legata alle leggi del mercato che non premiano necessariamente i prodotti migliori ma solo

quelli meglio supportati. Alla nozione di frattura irrecuperabile con il passato propria dei nostalgici, gli evoluzionisti contrappongono quella di sviluppo sequenziale e sostanzialmente organico dei videogiochi. Essi ritengono che il presente sia il prodotto determinato e determinabile del passato e per questo motivo avanzano l'idea di un tempo lineare, caratterizzato da un inizio, uno svolgimento e, presumibilmente, una fine dell'evoluzione ludica.

RICORRENTISTI

Sostengono l'idea di un tempo ciclico, contro l'idea del tempo lineare degli evoluzionisti. Ritengono, cioè, che l'evoluzione videoludica sia solo apparente e che in realtà la storia dei videogiochi sia caratterizzata da continui ricorsi, dal riproporsi di situazioni ludiche ricorrenti, analoghe a quelle già sperimentate in passato. Per questo motivo, attribuiscono eguale importanza al passato quanto al presente e sottolineano che l'evoluzione ludica in realtà è pura apparenza, in quanto cosmetica, non è sostanziale ma superficiale. I ricorrentisti tendono a diventare nostalgici o ad abbandonare i videogiochi in quanto considerano estremamente frustrante il dispendio di tempo e denaro necessari "per restare aggiornati". Stressarsi per un passatempo che si presuppone rilassante e divertente può suonare paradossale, ma questa, secondo i ricorrentisti, è la condizione tipo del videogiocatore.

E voi, a quale di queste categorie sentite di appartenere?



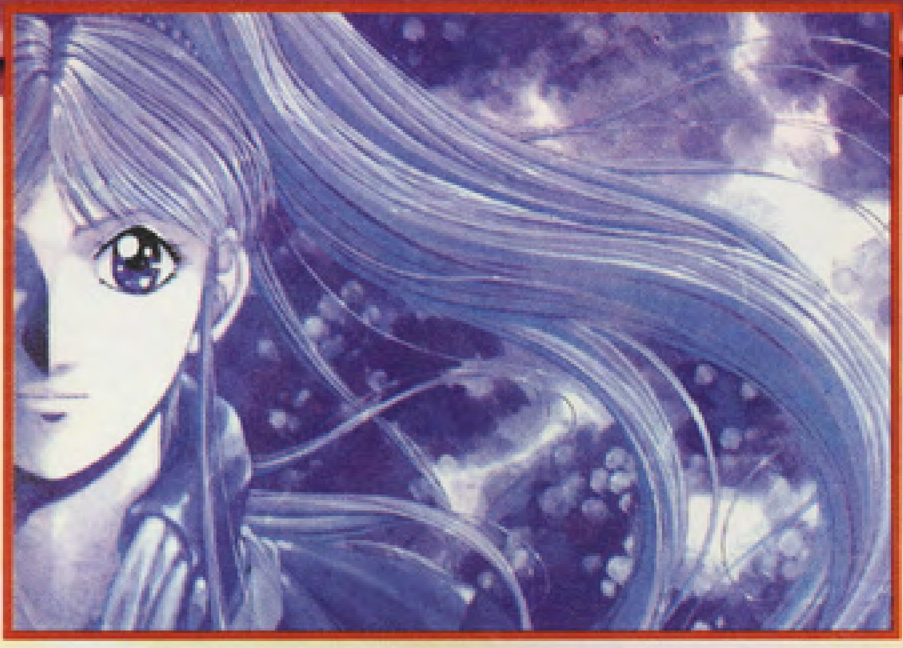
SIMULAZIONI SPORTIVE

CALCIO SUI MACCHERONI

Intervento di PIERLUIGI CHIARIZIA (L'Aquila)

Egregio Matteo,
la ragione per cui ti scrivo è semplice: vorrei dire la mia sulla validità delle simulazioni sportive, e di calcio in particolare, per quanto riguarda le nostre beneamate console. Sono convinto che l'aspetto principale che un gioco sportivo deve avere per riscuotere successo è l'immediatezza. Per questo motivo, direi che il miglior gioco di calcio che sia mai uscito per qualunque console è **Japan League Excite Stage '94** per Super Famicom. Sin dalla prima partita sono rimasto affascinato dal precisissimo sistema di controllo dei giocatori (non è necessario cambiare, con la pressione di un tasto, il controllo di un calciatore, in quanto questa mansione viene gestita automaticamente dalla CPU), dalla semplicità nell'effettuare passaggi e dal dettaglio grafico che consente, con estrema chiarezza, di interpretare facilmente gli approcci dell'omino con il pallone, la precisione del metodo di comandi per ciò che concerne il controllo dei giocatori e l'ottimo posizionamento di questi ultimi sul campo di gioco simulato. Inoltre la fase tattica del suddetto gioco è di una precisione inaudita: è possibile spostare i calciatori in ogni punto del campo mediante un reticolato ed ho notato che ogni modulo viene interpretato dal proprio undici in maniera impeccabile. In **JLESS'94**, le caratteristiche dei giocatori influiscono veramente sull'andamento della gara. Come quando un allenatore fa giocare la squadra per testare le capacità di ogni atleta, per conoscere le potenzialità dei vari calciatori è necessario giocare un po' di partite prima di prendere la mano. In questo modo l'utente si affeziona a uno dei club diventandone automaticamente un ipotetico presidente-allenatore-giocatore-ultrà. In **FIFA '96** i giocatori hanno diversi parametri, ma alla fine sembrano tutti uguali.
In nessun altro gioco di calcio ho avuto modo di notare simili finezze, nemmeno nel fin troppo lodato **Perfect Eleven 2** della Konami, in cui non si riescono a effettuare azioni così elaborate come accade in **J-League** della Epoch. Non capisco comunque come una redazione competente come la vostra abbia potuto affibbiare a una porcata come **FIFA '96** per Super NES un bel 93%. Questo gioco meriterebbe 50% solo per il fatto che la EA continua a prenderci per il c**o con il solito gioco del catcus in cui l'unico lato positivo è l'aspetto grafico (davvero notevole, ammettiamolo, anche se a volte pare il cameramen sia un po' fumato visto che non segue le azioni con il dovuto tempismo). Come può piacere alla gente un gioco in cui il computer svolge da solo la maggior parte degli interventi? Boh? In **J-League** le azioni di gioco sono solo frutto della perversione e della fantasia del videoplayer! In doppio, poi, l'esaltazione raggiunge livelli epocali (*cacchio, Korjinho, non puoi sbagliare a porta vuota, ma attenzione c'è un contropiede di Kimura, il tiro fortissimo e... Miracolo di Itoh! Forza Grampus! Abbasso Marinos!*).
Inoltre, se per qualcuno la presenza delle squadre giapponesi può rappresentare un difetto, secondo me è un pregio, in quanto mi sono appassionato in maniera spropositata al campionato del Sol Levante (Nagoya Grampus, the best) e sto provando delle sensazioni che solo la Serie A italiana riesce a regalarmi. Questa passione mi ha portato, dopo aver acquisito il katakana (per decifrare i giocatori stranieri) ad apprendere gran parte dell'Hirakana (per decifrare gli eroi nipponici: provate il numero 18 dei Grampus Ogura e poi ditemi!) e se questo non è un pregio...
Visto quindi che sono proprio infatuato della Japan League, ti faccio codeste domande:
1) Dove posso trovare informazioni dettagliate sul campionato di Miura e compagni?
2) È presente la Epoch tra gli sviluppatori per Saturn (vedremo mai una conversione di **J-League**?)
3) La Epoch programmerà mai un gioco di calcio basato sulla Serie A, con nomi originali e non con roba tipo Mildini, Custocurto e Beggio per qualunque console?
4) Quali giochi di calcio basati sulla J-League sono previsti nei prossimi mesi per Saturn?
Restando sempre del parere che sul podio delle simulazioni calcistiche resti sempre il gioco della Epoch (versione '94, visto che a mio parere il '95 è inferiore di una spanna in quanto a giocabilità), ti saluto e ti prego di rispondermi.

Kick Off era una vera simulazione di calcio: difficile da giocare fino in fondo, ma eccezionalmente gratificante. Sensible Soccer era molto meno realistico, ma molto più immediato di Kick Off e per questo si è imposto nell'immaginario collettivo come la simulazione di calcio definitiva. FIFA Soccer ha rivoluzionato il genere: l'introduzione della grafica isometrica ha letteralmente cambiato il modo di intendere e videogiocare le simulazioni sportive. J-League, ha avuto effetti non meno epocali, dimostrando che anche i giapponesi sono in grado di realizzare simulazioni convincenti nonostante una tendenza all'eccesso e all'enfatizzazione, particolarmente evidente in serie animate come Capitan Tsubasa (Holly & Benji) nonché I SuperBoys. Personalmente preferisco il gioco di calcio della Konami (Perfect Eleven 1 & 2) al titolo della Epoch (condivido l'opinione che l'originale versione '94 sia superiore all'edizione '95) e per questo aspetto con ansia SuperStar Soccer Deluxe per Megadrive e Saturn. Una versione a 32-bit di J-League targata Epoch è più che probabile. Per le nuove simulazioni di calcio per Saturn ti rimando a Sega News e alla sezione delle anteprime (Euro '96 butta bene, tra l'altro)...



VIDEOGIOCHI E MANGA

CONVERSIONI DEPRIMENTI
Intervento di ANDREA "DOCTOR RAVE" MENEGHIN (Treviso)

Caro MBF,
sono un dinamico ventenne con una passione oserei dire "sfrenata" per il divertimento elettronico, i cartoni animati e i fumetti in generale. A tal proposito vorrei sbilanciarmi sulla questione fumetti-videogiochi, ossia videogiochi tratti da fumetti famosi. A parte qualche caso (**X-Men, Marvel Super Heroes** e pochi altri), le trasposizioni da fumetto a videogioco si sono rivelate alquanto disastrose. Essendo poi io un amante di manga e anime giapponesi, ho visto giorno dopo giorno svanire ogni speranza di vedere una fedele ed efficace trasposizione su console di miti di carta come Ken il Guerriero, DragonBall etc. Ahimé, non si sa come, licenze così appetitose e croccanti per il "popolo videoludico" vengono prese così alla leggera.

Uno degli aspetti meno entusiasmanti dei giochi su licenza è che fanno schifo. La maggior parte dei tie-in, infatti, sono pura spazzatura, pattume elettronico assemblato dalle software house per ottenere facili guadagni. Forti della popolarità di un personaggio, le case di produzione finiscono per tralasciare l'aspetto qualitativo del "gioco", riciclando schemi, modelli e persino routines in barba alla buona creanza. Detto in altri termini, i tie-in sono per lo più delle ignobili truffe perpetrate ai danni dei video-consumatori. Quando va bene ci si ritrova per le mani un prodotto mediocre, decentemente confezionato ma che non vale assolutamente il suo prezzo, gonfiato per l'occasione. Fortunatamente, l'utenza è molto più smaliziata oggi di quanto non lo fosse in passato e non certo per merito dei mezzi di (dis)informazione, ma per qualche bidone di troppo. Per ciò che concerne la trasposizione videoludica di manga e anime, temo che la situazione non migliorerà fino a quando la Bandai non assumerà programmatori più validi di quelli attuali. Ma attribuire tutta la responsabilità a un solo soggetto, mi pare in qualche modo fuorviante. Se infatti la produzione videoludica tratta dai manga e dagli anime è deprimente, può sorgere il dubbio che siano proprio questi ultimi ad essere in crisi. Se fosse proprio la materia prima, la sorgente, ad essere inquinata? Se il problema fosse nei contenuti piuttosto che nella forma? ***"Il mercato del video continua a proporre animazione sempre più curata, personaggi sempre meglio caratterizzati graficamente, tecniche all'avanguardia... ma sulle storie è meglio sorvolare. Come dar torto ai relativi produttori? Sono proprio queste le cose che funzionano meglio sul mercato, e così il peggio del peggio viene lanciato in bocca ai trituratori di anime-purchéssia, lasciando in preda a un senso di vuoto tutti coloro che attendono una storia da seguire, un personaggio cui affezionarsi. Ormai è sparito quasi tutto il senso di coinvolgimento che davano alcuni vecchi cartoni animati, tanto che gli stessi giapponesi non hanno più nulla a cui appigliarsi (hanno dichiarato la mor-***

te degli anime verso la fine degli anni ottanta) e rimpiangono le produzioni di un decennio fa, più semplici a livello di tecnica, ma sicuramente più impressionante." Così scriveva Barbara Rossi sul numero 43 di Kappa Magazine a proposito dell'animazione nipponica degli ultimi anni. Le similitudini con il mercato videoludico appaiono impressionanti, tanto che si potrebbe avanzare l'ipotesi di una crisi di contenuti dell'intera industria culturale nipponica, che sta portando a un disamoramento progressivo del pubblico nei confronti di cartoni animati, anime e videogiochi. Voi che cosa ne pensate?

IL DIBATTITO EPISTOLARE

COME UNA BOMBA...
Intervento di ***EMANUELE BRESCIANI*** *(Luzzana, Bergamo)*

È interessante notare le similitudini tra i cavalli e le riviste di videogames. Nella stessa maniera in cui, osservando la dentatura degli equini se ne evince lo stato di salute, allo stesso modo, la lettura della posta delle riviste di videogames permette di intuirne lo spessore. Non credo che sia solo una questione di biada. La salute del cavallo dipende anche dalle cure e dall'attenzione che l'uomo gli riserva. Ed ecco quindi che una rivista di videogiochi gestita da una persona che ama fare il suo lavoro vince qualsiasi confronto con gli altri concorrenti.
Però, sfortunatamente, tutto questo non basta a fare grande un cavallo. L'amore e l'attenzione sono fondamentali, ma senza l'interesse dei finanziatori anche un potenziale campione resta un ronzino. I finanziatori sono i lettori delle summenzionate riviste. Se un finanziatore ha acume e spirito di osservazione, le sue attenzioni renderanno vincente un cavallo. Se il finanziatore è inesperto o superficiale, le sue osservazioni assolutamente inutili relativamente al colore degli occhi che non fa pendant con quello della criniera saranno prese in considerazione, ma assolutamente non serviranno alla valorizzazione e al lancio dell'equino.
Se la posta delle riviste di videogiochi ha perso personaggi di spicco alla Spadini o alla Bittanti, la colpa è da imputarsi principalmente ai lettori.
Non vogliatemene per quello che ho detto, credo sia la pura verità. Eliminiamo subito il discorso sulla concorrenza: la posta di **Mega** e **Super** è l'unica che si possa definire tale. Lo dico perché sono pagato fior di quattrini per farlo, ma anche perché i redattori delle altre riviste passano troppo tempo a parlare degli affari loro, di quelli dei loro amici, ad autocelebrare la loro normalità ed umiltà, trattando solo marginalmente quello che dovrebbe essere il tema principale, ovverosia i videogames. E poi non dimentichiamo che è stata creata appositamente la sezione **"Q&A"** per evitare sovraffollamento di lettere del tipo MIO vs TUO o del tipo *"Quando uscirà* ***Street Fighta 32*** *- Geriatric Battle?"* che giustamente necessitano di una risposta, ma Dio mio, sono tutte uguali e non danno alla rivista nessuno spunto interessante, facendola navigare nella noia più assoluta.
Le lettere di MadJab & C. hanno dimostrato che anche noi lettori, se vogliamo e se ci danno spazio, abbiamo diverse cose interessanti e originali da raccontare. Ci sono tanti spunti che potremmo trattare, quali il futuro del 2D, la grafica fotorealistica vs grafica fumettosa in bitmap, l'implosione dei VG dovuta al lancio frenetico di nuove piattaforme a intervalli temporali sempre più ridotte, etc. Ma questa è solo una piccola parte dei temi che potremmo affrontare (censura/pornografia/violenza/razzismo/ ma anche manga/fumetti). Insomma, ragazzi, se non l'avete ancora capita, la nuova generazione degli Spadini e dei Bittanti siamo noi! MadJab ha acceso la miccia, vogliamo o no far scoppiare la bomba?



AD PERSONAM

IL RIFIUTO DEL CONFRONTO
Intervento di ***FABIO "JMK FOX" REGINATO*** *(Caselle d'Altivole, Treviso)*

Come ti butta, buon vecchio Matteo *"Smoking Man"* Bittanti (*se c'è una cosa che proprio detesto massimamente, è il fumo... NdMBF*)? Spero Bene. Rieccomi qui, più per senso del dovere che per protagonismo personale, visto che mi si cita affettuosamente sul #23 da cotale Luca Maggiolini. Ho letto con grande interesse la tua missiva, credimi, ma ciò che mi rimane dubbio è cosa esattamente ti faccia cadere le palle degli occhi (occhio a non inciampare, eheheheh... ehm). È stato il fatto di aver dovuto leggere una lettera che di videogiochi non aveva proprio niente a che fare? Permettimi allora di dirti che se non fosse stato per il tuo intervento, la questione **X-Files** vs **Star Trek** sarebbe già finita nel dimenticatoio. Quindi è inutile che preghi gli altri lettori di non divagare su argomenti frivoli, se poi tu stesso sei il primo a farlo. Ma, sinceramente,

FAQ

Filippo Pirovano di Besana Brianza è indeciso tra **Super Skidmarks, Power Drive** e **Micromachines '96** per Megadrive. Chi non lo sarebbe? Personalmente scarterei **PowerDrive** e mi butterei a pesce su **Super SkidMarks** e la versione '96 di **MicroMachines.** Valgono entrambi il loro prezzo. **StreetFighter Alpha** non è previsto per Megadrive e nemmeno **X-Men: Children of The Atom**, che tra l'altro preferisco al primo. **Final Fight 3** per Super NES è orrendo, preferisco di gran lunga **Streets of Rage 3**, la versione non censurata. **International Soccer Superstar Deluxe** è imminente.
A **Simone Pellegrini** di Appignano (MC) consiglio caldamente l'acquisto di **Virtua Racing**, visto e considerato che la Sega non prevede di convertire per Megadrive coin-op come **Daytona USA** e **Sega Rally.** Francamente non credo che il quarto episodio di **Mortal Kombat** verrà convertito per le console a 16-bit, quindi acchiappati il terzo e goditelo fino in fondo.
Fabio ci ha posto una catervata di domande relative al software per Megadrive. Dunque, **OutRunners** è parecchio squallido. Il 91% che gli aveva assegnato CVG a mio parere non fa testo. **Doom 2** non è previsto per 32X, ma solo per Saturn. Abbiamo eliminato le rubriche **16-bit Fun** ed **X-Tra** perché a) il sedici bit Sega è alla frutta e b) non volevamo essere confusi con il supplemento settimanale di un certo quotidiano. Nope sta per "zero", "negativo", "nada". Il migliore gioco di corsa per emmedì è e resta **Virtua Racing.**
Marina Mandrelli di Velletri (Roma) ci ha spedito uno splendido disegnillo e una collezione di domande alle quali rispondo immediatamente. Allora: non è previsto nessun adattatore per utilizzare i giochi del Megadrive e del Mega CD su Saturn. Tra le manifestazioni italiane dedicate ai videogiochi ti segnalo l'ENADA (coin-op), SIM e SMAU, nonché fiere estemporanee a Bologna e Milano. A partire dai prossimi mesi segnaleremo ogni evento con la dovuta precisione. Ah, il patchinko è un gioco meccanico che sta a metà tra un flipper e una slot machine. In Giappone spopola letteralmente.
Enrico Frattali (Ravenna): purtroppo non si sa ancora nulla di un nuovo episodio della saga di **Streets of Rage.** Al pari di **Thunderforce**, un quarto capitolo della serie resta per ora confinato alla dimensione eterea e appiccicaticcia dell'aria fritta. **Pretty Fighter X** per Saturn è orrendo, mentre **Blue Seed** è praticamente ingiocabile per coloro che non conoscono il giapponese. Grazie per i consigli e i suggerimenti che terremo sicuramente in considerazione (lo so che detto così sembra che non ce ne possa fregare di meno, ma in realtà li ho passati al buon Simon che potrà testé confermare, vero Simon?)(mai visto niente... NdSimon).
Concludiamo con un frammento della intrippante lettera di **Simone "Mad Tex" Tesser** di Montebelluna (TV), intitolata "Memorie di un Anarchico Pensatore": *"Alla fine del primo quadrimestre ho scoperto che venerdì c'è storia e sabato divina commedia".*

non credo che fosse questo il vero motivo. È il confronto tra le due serie che ti ha scazzato, vero? *"Stiamo paragonando due serie completamente diverse"*. Questa la frase che proprio non ti va giù. Beh, a meno che io non abbia interpretato male la tua critica, consentimi di dirti che mi deludi. Possibile che tu sia uno degli ipocriti che, ad esempio, nel settore dei games si rifiutano di confrontare consoles diverse per paura di perdere lettori? Certo, noi non stavamo parlando di videogiochi, ma questo vile atteggiamento è comune in tutti i settori, anche nei rapporti umani e negli scambi comunicativi di ogni genere. Quella frase voleva solo significare che il confronto era difficile, non impossibile come lo dipingi tu. Io sono dell'opinione che qualsiasi cosa possa essere confrontata con un'altra, anche se sono diverse quanto l'acqua e il fuoco. Ricordiamoci poi che da un confronto non debbono per forza emergere solo aspetti simili, ma anche divergenze e che comunque, seguendo la metafora che tu hai usato, a meno che uno non sia super ricco, dovrà comunque scegliere tra sparatutto e picchiaduro, per quanto diversi essi siano. Ora, non saltare fuori dicendo che se ne compra prima l'uno e poi l'altro, perché nel banale sono già sceso fin troppo. Tutto questo solo per dimostrare che parametri di confronto si trovano sempre e per qualsiasi cosa si voglia paragonare. Affermi poi che ci troviamo in presenza di gusti. Giustissimo, ma allora cosa suggerisci, di rinchiudersi ermeticamente come ricci, ognuno con le proprie preferenze, senza la minima possibilità di critica, perché *"non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace"*? Non lo trovo giusto, anche se forse eviterebbe molti conflitti. Ma a costo di sembrare ripetitivo, mi preme sottolineare che solo attraverso il confronto l'uomo trova gli stimoli per progredire e spunti per migliorare se stesso e tutto ciò che lo circonda, per questo, anche se ti sembrerò permaloso e arrogante, ti dico che critiche come la tua mi sembrano proprio banali e campate per aria, mosse più dalla speranza di un'eventuale pubblicazione che per divergenza di opinione. Ma è chiaro che la stessa critica può essere mossa nei miei confronti (...).

DAI, CHECKA QUI!

Ecco a voi i nostri leggendari indirizzi:

snail mail	Mega Mail - Mega Console Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (Mi)
e-mail	mbfil@mbox.vol.it
fax	02/665282222

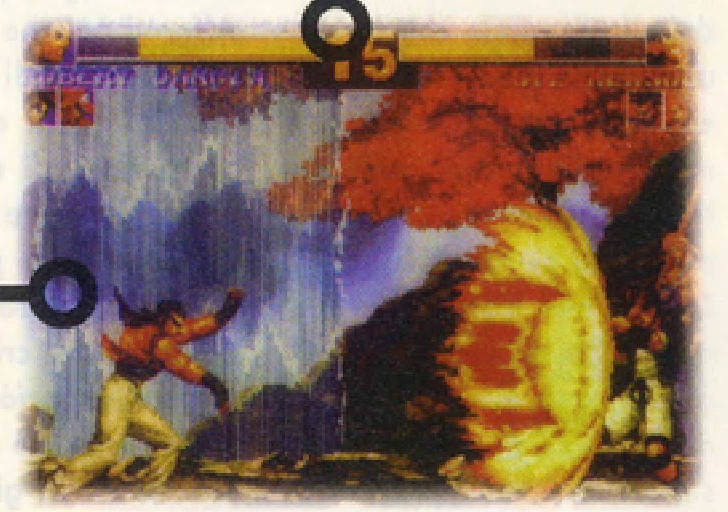
MET



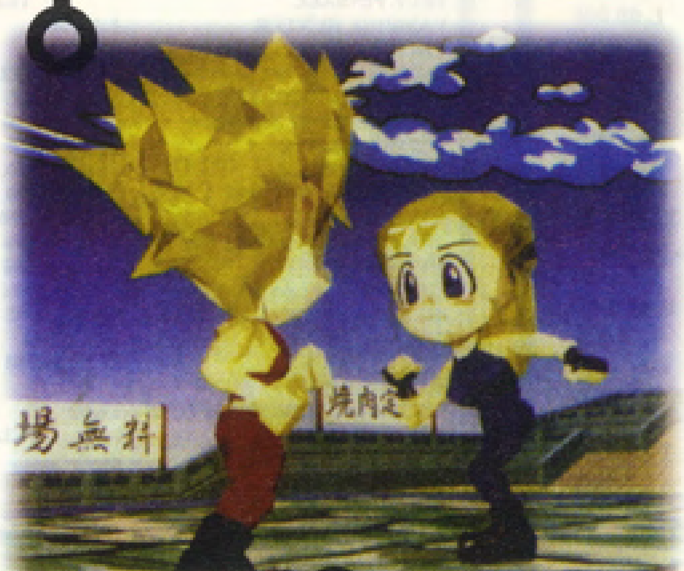






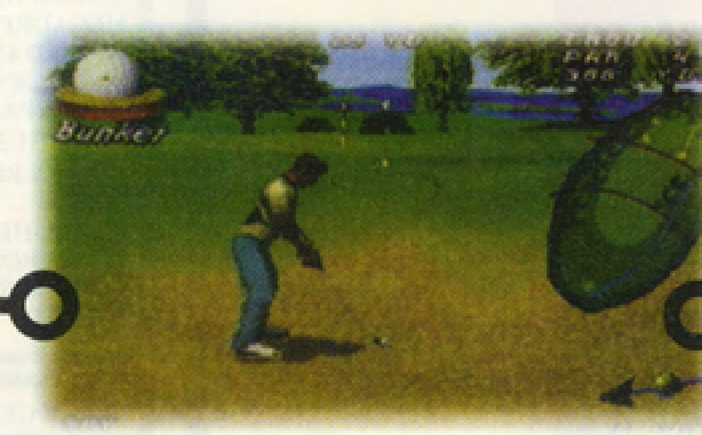


< GLi SpeCIAListI !









ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

Q&A

S-CONSOLANTE

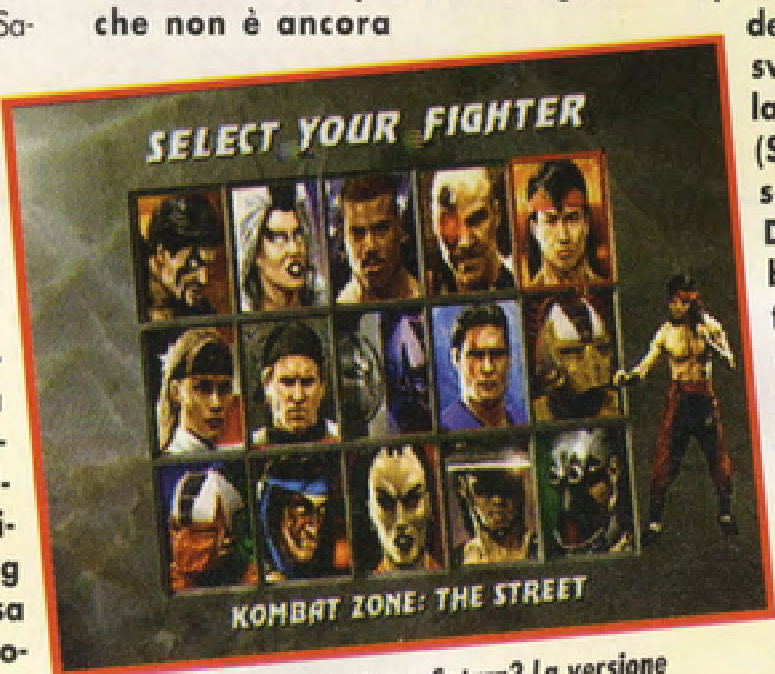
Dobbiamo ammetterlo: la console più venduta del mondo è il PC e la cosa in sé risulta abbastanza triste. Se si esclude badessa-Nintendo, oggigiorno cani e porci sviluppano per la piattaforma meno versatile e meno upgradabile del mondo. Persino l'Atari, il che fa pensare. L'irreversibile processo di consolizzazione del personal computer renderà felice il rubicondo Bill Gates, personaggio che, come scrive Ballardini, probabilmente non esiste neppure. È un po' come il professor O'Blivion della Chiesa Catodica di *Videodrome*, (da non confondere con *Powerdrome*, pallido antesignano di *WipeOut*). Bah, anzi Baoh. *News update*: le forze politiche ormai sfruttano anche la stampa specializzata per propagandare (falsi) valori e "corrompere le giovani menti". Oggi le campagne elettorali si fanno sulle testate videoludiche, (ab)usate come molotov per demolire questo o quel soggetto politico. Non più recensioni, bensì manifesti di partito. Non più commenti al mercato videoludico, ma esposizioni programmatiche e insinuazioni al limite della diffamazione. Il che riflette un profondo disprezzo nei confronti dei videogiocatori, considerati meri imbecilli da indottrinare e - implicitamente - dei videogiochi, ridotti a mero pretesto per pontificare su argomenti di ben diversa natura. Disinformazione: informazione dis-torta, tendenziosa, deformata. Non c'è limite al peggio. C'è chi parla di conversioni da coin-op e c'è che invece straparla di conversioni politiche. Rimpiango i tempi in cui ci si limitava ad aggiustare i punteggi per spingere un gioco: almeno non si usciva dal seminato... Oggi invece si spaccia ideologia e si spande letame. Classico di questa Italia Gnam, Italia Prot, patria di opinion-maker improvvisati, talk show televisivi in quantità industriale, testimonial e tanta, tanta aria fritta.
Difendetevi dai retrovirus su carta...

MATTEO BITTANTI
mbfil@mbox-vol-it

Cara reda di **Mega Console**,
è la prima volta che vi scrivo, ma spero che questo non pregiudichi la pubblicazione della mia lettera nello spazio **Q&A**. Ho una serie di domande per voi:
1) Potete confermare l'uscita di **Ultimate Mortal Kombat 3** per Saturn?
2) Sarà migliore di **Mortal Kombat 3** per PlayStation?
3) Vedremo mai **Fighting Vipers** per Saturn?
4) Secondo te vale vale la pena di comprare l'Arcade Racer?
Un saluto,

Stefano Tremoli (Milano)

1) Ebbene sì. Dalle prime indiscrezioni, sembra che ci troveremo tra le manazze una conversione quasi perfetta. Oibò. Ho letto da qualche parte che gli unici problemi riguardavano il morphing di Shang Tsung, ma niente che non si possa aggiustare con qualche linea di codice in più. Tra l'altro, Ultimate Mortal Kombat 3 è un'esclusiva Sega, il che significa che per almeno sei mesi non uscirà su nessuna altra piattaforma. Big time.
2) È troppo presto per dirlo e comunque non vedo come si possa interrogarsi sulla qualità di una conversione di un update di un gioco che non è ancora terminato, confrontandola nel contempo con il secondo sequel di un coin-op disponibile per un'altra piattaforma. Se ci pensi, Stefano, la tua richiesta è un po' contorta. Non quanto la mia replica, s'intende, ma siamo lì...
3) Se non verremo colpiti da un attacco di cecità epidemica, credo di sì. Data di uscita probabile: ottobre '96.
4) Giocare a Sega Rally senza Arcade Racer è come mangiare un toast privo dell'apposita sottiletta. No, dico: vuoi mettere?



Ultimate Mortal Kombat 3 per Saturn? La versione definitiva di MK?



Panzer Dragoon 2, realizzato dalla Sega utilizzando le SGL: in pratica, il nuovo sistema operativo di cui tanto si parla...

Caro MBF,
mi rivolgo a voi perché siete gli unici un po' seri, almeno per quanto riguarda i videogiochi. Nel *mare magnum* della disinformazione e della incompetenza, delle polemiche a sfondo politico su testate di videogiochi, è gratificante sapere che c'è ancora qualcuno chi si interessa ai "giochini elettronici"...
1) Tecnicamente parlando, è meglio **Wipeout** o **Scorcher**?
2) **Panzer Dragoon 2** è stato sviluppato con il vecchio sistema operativo del Saturn?
3) Cosa ne pensi di **Guardian Heroes**?
4) Quando sarà disponibile la versione americana?
5) Quando uscirà **Daytona USA Remix**?
7) Quali di questi titoli per PlayStation verranno convertiti per Saturn: **Destruction Derby, Loaded, Tekken e Tekken 2, Resident Evil, Doom**?

Luca (Varese)

1) In base alle beta che abbiamo visionato in questi mesi, Scorcher appare nettamente superiore a Wipeout, anche se il gioco degli Scavenger abbisogna di una iniezione massiva di giocabilità.
2) Per la cronaca, la maggior parte dei titoli attualmente in fase di sviluppo presso i laboratori della Sega sono basati sulle SGL (Sega Graphics Libraries) della seconda generazione. Panzer Dragoon 2 non fa eccezione: basta dare un'occhiata al texture mapping per rendersene conto.
3) Come tutti i giochi dei Treasure, vanta una grafica eccellente, effetti speciali a go-go e una trama avvincente. Per i miei gusti, comunque, ci sono troppo dialoghi. Personalmente, gli darei 82%. Aspetto Gunstar Legends e *Twelve Monkeys* con Brad Pitt e il grande Bruce...
4) Era previsto a marzo, ma alcuni problemi in fase di traduzione del testo hanno costretto la Sega a posticiparlo ai primi di aprile....
5) Il remake del racing game non è stato ancora annunciato, ma l'uscita è ormai certa.
6) Ufficialmente annunciati: Doom, Destruction Derby e Loaded. Probabili: Resident Evil. Improbabili: Tekken e Tekken 2. Prooot.

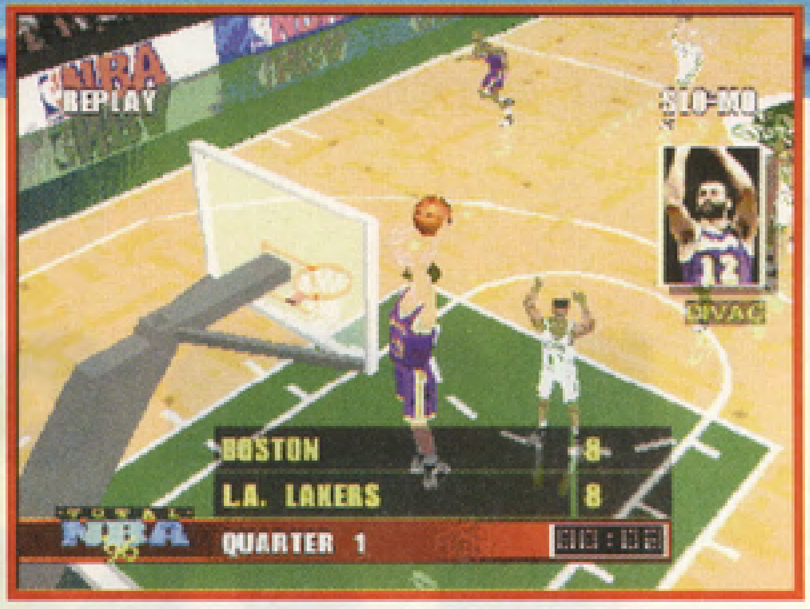
Caro Matt,
volevo sapere:
1) Le software house esterne hanno a disposizione i kit di sviluppo basati sul nuovo sistema operativo del Saturn oppure si tratta di un'esclusiva Sega?
2) Se sì, potreste dirmi i primi titoli sviluppati con l'OS 2.0?
3) Quando uscirà **Virtua Cop 2** per Saturn? Sarà venduto assieme alla pistola a raggi luminosi?
4) Quali sono, secondo te, i titoli più croccanti della Sega per Saturn in arrivo prossimamente?
5) Ho letto su un'altra rivista che la Namco non svilupperà mai giochi per Saturn. È vero?

Antonio Giaccarli (Empoli)



Virtua Cop 2: l'uscita dello shooter sui Saturn nipponici è prevista per novembre

1 & 2) Tutti i licenziatari Sega hanno ricevuto i nuovi kit e kat di sviluppo basati sulle SGL, ma al momento nessuno ha ancora annunciato progetti. In giro ci sono un



Total NBA non è previsto per Saturn, ma aspettate a provare NBA Action...

sacco di mezze calzette...
3) Virtua Cop 2 è previsto per il novembre del '96. Sarà disponibile sia con la Virtua Gun aka Stunner sia senza, per chi preferisce fare bang! con il dito. Tra l'altro, la Sega sta lavorando ad altri due titoli compatibili con la pistola a raggi luminosi.
4) Panzer Dragoon 2, Fighting Vipers, Virtual On.
5) Ah, si? E Cybersled chi l'ha prodotto, Babbo Rachele?

Caro MBF,
posseggo un Saturn e un Pentium a 90 e seguo **Mega Console** ogni mese. Ti volevo chiedere una caterva di cose:
1) Quale picchiaduro tridimensionale mi consigli, oltre a **Virtua Fighter 2**?
2) Secondo te **Tohshinden 2** e **Tekken 2** sono superiori a **Virtua Fighter 2**?
3) Ho giocato a **Total NBA** per PlayStation. Uscirà anche per Saturn?
4) Stavo pensando di comprare una scheda N-Vidia per PC e a questo proposito volevo sapere se oltre a **Panzer Dragoon** e **Virtua Fighter Remix** usciranno altri giochi prossimamente.
5) La Sega svilupperà titoli appositamente per PC compatibili con la scheda N-Vidia?
6) **Virtua Striker** uscirà mai per Saturn?

Akira (Casale Monferrato)

Dunque, caro Akira da Casale Monferrato (mai nessuno che si firmi Kaneda, non lo capisco...):
1) Virtua Fighter 2 è il migliore picchiaduro tridimensionale disponibile per qualunque piattaforma, ergo ogni altro titolo si colloca almeno una spanna al di sotto. L'unica alternativa valida per Saturn (o meglio, l'unica alternativa) è Tohshinden S, dove esse sta per "sciocchino". Se sei interessato all'acquisto, ti consiglio di attendere l'uscita - imminente - della versione americana, probabilmente intitolata Tohshinden Remix, in quanto dovrebbe includere una serie di miglioramenti più o meno irrilevanti rispetto alla versione giappo che abbiamo già recensito. Lascia perdere schifezze come Criticom e soprattutto i libri di Pennac che sono paurosamente sopravvalutati...
2) No way.
3) No, almeno nell'immediato futuro (leggi sei mesi). In compenso a giugno dovrebbe uscire NBA Action, la simulazione di basket interamente tridimensionale della Sega che butta benissimo, senza dimenticare NBA Extreme...
4) Virtua Cop è stato appena annunciato. Una domanda: cosa te ne fai della scheda N-Vidia se hai già un Saturn? Non sarai mica uno di quei pazzi maniaci che comprano dodici versioni dello stesso gioco per fare confronti e poi scrivere letterone spocchiose alle testate videoludiche e fare i saputelli, vero? Adesso ho capito perché c'è gente che si riduce a fare propaganda al buon Carletto per tirare avanti...
5) Nope.
6) L'uscita è confermata per l'anno in corso.

Dear Emme Bi Effe,
Come ti va, Matthew Manybits? Tutto ok? Il numero 23 di **Mega Console** è arrivato, anche se in ritardo e ho letto la magica intervista alla Capcom (grande!) e la successiva anteprima di **Street Fighter Alpha** (mica male!). Eccoti qualche domandina:
1) **Fighting Vipers** introduce qualche novità nei picchiaduro poligonali?
2) (Una cattiveria) Come mai le pagine web di **Virtua Fighter** non sono all'altezza del suo rivale **Tekken** per Playstation? (Non che abbiano bisogno di pubblicità ma che so, qualche immagine, un video AVI in più eh?). Se ti vai a vedere la pagina di **Tekken 2** ci sono già tutti i personaggi e la descrizione di tutte le loro mosse.
3) (Un po' più leggera) Come si e' formata la vostra redazione? Vi conoscete da tanto o avete iniziato da zero?
4) Quanto tempo impiegate per valutare un nuovo videogioco, ma soprattutto, il giudizio che poi esprimete lo esponete anche agli altri oppure no?
All right Bitta, ti saluto e ti dico aieahhhhhahhhhahah, ovvero la demo di **Tohshinden** versione PC e' proprio gagliarda !
Con ossequiosa, rispettosa, devota, sudditanza e deferenza,

Pierfranco Turis
turispie@mbox.vol.it

Pierfranco, Pierfranco, ma ti vedi? Esaltarsi per la demo di Tohshinden è come andare su di giri per gli Ustmamò. Triste, molto triste.
1) Beccati il mega speciale su questo numero.
2) Chi se ne frega delle pagine web di Virtua Fighter e di Tekken? Parliamo dei giochi piuttosto...
3) Ci conosciamo tutti da anni. Siamo un team molto affiatato. Abbiamo fatto l'asilo assieme. Ricordo ancora quei pomeriggi di maggio, tra noi si scherzava a raccogliere ortiche, poi finivamo a casa di Biomassa a giocare a subbuteo e a mangiare il budino con i biscotti e poi un giorno abbiamo perso il portiere e allora Simon ha detto vabbé, facciamo una rivista e traaack, è saltato fuori Mega. A volte certe cose nascono per caso.
4) Dipende dai titoli. Di solito ci consultiamo con l'Uomo del Monte, specie quando Del Piero non gioca.

Cara redazione di **Megafunky Console**,
1) Potete confermare l'uscita di un nuovo gioco di **Sonic** per Saturn e Megadrive?
2) Quando uscirà **Virtua Fighter 3**?
3) Usciranno nuovi giochi ispirati alla saga di **Star Wars** per Saturn, prossimamente?
4) **Daytona USA 2** sarà basato sul Model 3 o sul Model 2?
5) Uscirà mai un **Virtua Racing Remix** per Saturn?
6) Cosa mi consigli tra **Vampire Hunter, X-Men e Streetfighter Alpha**?

Alessio Russo (Verona)

1) Si e probabilmente anche per Game Gear e 32X. Sul serio.
2) Il coin-op è previsto per giugno, la conversione per Saturn non prima di dicembre.
3) Una caterva direi. Oltre al vociferato sequel di Star Wars Deluxe (The Empire Strikes Back Deluxe, perché no?) dalla Sega, dobbiamo aspettarci un godziliardo di titoli dalla LucasArts, anche alla luce del fatto che nel 1997 uscirà al cinema la versione rimasterizzata di Star Wars: A New Hope e nel '98 vedremo il primo episodio della nuova trilogia...
4) Model numero 3, Giuditta. Ah, no, era il quattro, massì, Benigni è insopportabile comunque.
5) Adesso non esageriamo con 'sta mania del Remix. Prima Virtua Fighter, poi Toshinden, poi ancora Daytona... Ekkakatz, mi sembra ridicolo. Tra l'altro la versione di Virtua Racing pubblicata dalla Time Warner (per altro oscena) era già stata abbondantemente remixata. Il remix del remix? E perché non una reginamix? E allora The King of Fighters per Neo Geo cos'è, un medley?
6) Vampire Hunter.

Caro Matteo,
1) Sono un grande appassionato di RPG e non vedo l'ora di poter mettere le mani su questi titoli: **The Legend of Thor, Shining Wisdom, Dragon Force, Dark Savior.** Saranno mai disponibili le versioni americane?
2) Vedremo mai su Saturn le conversioni di **Arc The Lad** e **Beyond the Beyond**?
3) Quali saranno i primi titoli della Squaresoft per Saturn?
4) Quando sarà pronto **Shining inThe Darkness 2**?
5) C'è qualche rpg interessante all'orizzonte oltre ai titoli che vi ho citato?

Luciano

1) Ebbene sì. L'accoppiata Sega - Working Design ha rimpiazzato il duo Nintendo - Squaresoft, il che non c'entra quasi nulla, ma volevo dirlo dall'inizio del numero. Tutti gli rpg che la Sega of America decide di non pubblicare, vengono acchiappati al volo dalla Working Design. Magic Ray Earth, Shining Widsom e Dragon Force usciranno in lingua inglese sotto etichetta WD, mentre Legend of Thor e Dark Savior saranno distribuiti dalla Sega.
2) Non credo.
3) Quei mattacchioni della Squaresoft stanno lavorando a Final Fantasy VII per PlayStation (vedi Super Console). Inoltre sono previste una serie di conversioni di classici (Secret of Mana, Chrono Trigger etc.) per PC. Non fate quella faccia, è vero.
4) Prima dell'estate.
5) Checka Wrinkle River Story in Sega News...



mega console 1996 videogames awards

AAAAYEAH! Benvenuti alla seconda edizione dei MEGA CONSOLE VIDEOGAMES AWARDS l'equivalente della notte degli Oscar per ciò che concerne i giochilli elettronici. Se l'anno scorso sono stati titoli come EarthWorm Jim, Mortal Kombat 2 e Super StreetFighter 2 a rullare-dibella, nel 1995 la Sega ha letteralmente spopolato, soprattutto per ciò che concerne il *software* per Saturn: Sega Rally e Virtua Fighter 2 hanno egemonizzato tutte le categorie, persino quella dei platform... *Leggere per credere!*

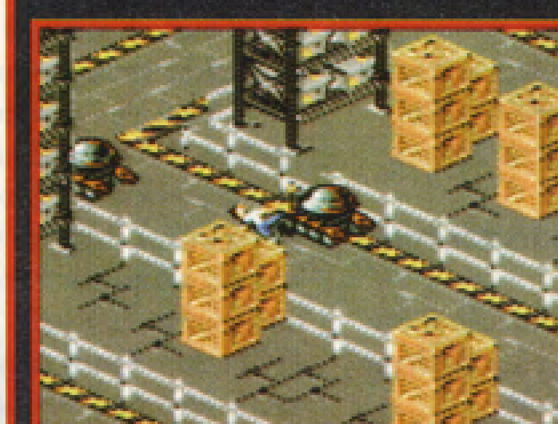
a cura di Matteo Bittanti

MIGLIORE VIDEOGIOCO 32X
VIRTUA FIGHTER (SEGA)



Virtua Fighter ha letteralmente trionfato sul resto della produzione ludica per 32X, la sfortunata piattaforma della Sega a 32-bit che avrebbe dovuto rilanciare il Megadrive nella seconda metà degli anni novanta. **Doom** e **Kolibri** seguono a una certa distanza, ma con poca convinzione...

MIGLIORE VIDEOGIOCO GAME GEAR
ARENA (SEGA)



L'outsider **Arena** ha avuto la meglio su titoli molto più quotati come **EarthWorm Jim** e **Jungle Strike**, giunti rispettivamente secondo e terzo.

MIGLIORE VIDEOGIOCO MD/MCD
EARTHWORM JIM 2 (PLAYMATES)



Strisciando come solo un lombrico sa fare, il sequel del platform di David Perry ha facilmente conquistato il titolo di miglior videogioco a sedici bit del millenovecentonovantacinque, imponendosi sul rivale numero uno, **Toy Story**. Al terzo posto, segnaliamo **Micro Machines '96**, seguito da **Mortal Kombat 3**.

MIGLIORE PLATFORM
MEGADRIVE: EARTHWORM JIM 2 (PLAYMATES)
SATURN: RAYMAN (UBISOFT)



Il coloratissimo platform della Ubisoft per Saturn si è imposto su **ClockWork Knight 2**, mentre **EarthWorm Jim** per Megadrive ha strapazzato abbondantemente **Toy Story**. Al terzo posto si sono piazzati, nelle rispettive categorie (Saturn e Megadrive): **Bug!** e **Cool Spot Goes to Hollywood**...



MIGLIORE VIDEOGIOCO SATURN
SEGA RALLY (SEGA)



È stata una lotta fino all'ultimo sangue tra **Virtua Fighter 2** e **Sega Rally**, ma alla fine ha prevalso il racing dell'AM3, per una manciata di voti. Al terzo posto si è piazzato lo spiazzante **X-Men: Children of the Atom** della Capcom.

MIGLIORE SONORO
MEGADRIVE: EARTHWORM JIM 2 (PLAYMATES)
SATURN: VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)



L'inarrestabile **Virtua Fighter 2** ha conquistato il **Mega Console Award** anche per la categoria "Miglior Sonoro a 32-bit" mentre **Toy Story** si è imposto nella categoria dei sedici bit.



MIGLIORE PICCHIADURO
SATURN: VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)
MEGADRIVE: MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)

Nessuno poteva dubitare che **Virtua Fighter 2** avrebbe letteralmente sbriciolato la concorrenza e, in effetti, è stato così: il capolavoro dell'AM2 ha messo al tappeto **X-Men** e **StreetFighter Alpha**, rispettivamente secondo e terzo. Allo stesso modo, **Mortal Kombat 3** per Megadrive si è aggiudicato il titolo con un margine colossale sui rivali (i tiepidi **Primal Rage** e **WeaponLord**).





MIGLIORE GRAFICA
MEGADRIVE: TOY STORY (PSYGNOSIS)
SATURN: VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)





Virtua Fighter 2 si prende la sua rivincita su **Sega Rally**, a riprova che il passaggio dai 16 ai 32-bit non ha messo in crisi il genere dei beat'em up, ma lo ha ulteriormente rilanciato con l'aggiunta di una dimensione. Per ciò che concerne i 16-bit, **Toy Story** ha battuto alla grande **EarthWorm Jim 2** della Shiny.

MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA
SATURN: SEGA RALLY (SEGA)
MEGADRIVE: FIFA SOCCER '96 (ELECTRONIC ARTS)





Secondo award per **Sega Rally**: il racing del CS Team e dell'AM3 vince il titolo di migliore simulazione sportiva, superando nettamente **NBA Jam TE** e il mediocre **FIFA Soccer '96**. È proprio l'ennesimo update della Electronic Arts ad aver vinto l'award come migliore titolo sportivo del 1996, tostando **NBA Live '96**, sempre targato EA.

MIGLIORE SPARATUTTO
SATURN: VIRTUA COP



Affermare che **Virtua Cop** ha trionfato in questa categoria è forse un goccino riduttivo. Vi basti sapere, infatti, che lo shooter della Sega ha raccolto più preferenze di **Darius Gaiden** e **Layer Section** messi assieme! Paradossalmente, nessun titolo a 16-bit ha raccolto sufficienti voti per qualificarsi...

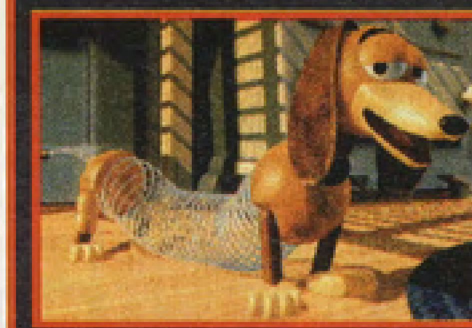


MIGLIORE PERIFERICA
ARCADE RACER (SEGA)

MIGLIORE COIN-OP
SEGA RALLY (AM3)



MIGLIORE TIE-IN
MEGADRIVE: TOY STORY MD



Ennesimo award conquistato da **Toy Story**, versione elettronica del nuovo blockbuster Disney, che ha spatasciato giochi come **Batman Forever** e **Judge Dredd**, entrambi dell'Acclaim. Nessun titolo per Saturn ha ottenuto sufficienti preferenze per ottenere il titolo di migliore tie-in dell'anno: **Casper** (Interplay) non ce l'ha fatta per una manciata di voti...

GIOCO PIU' INNOVATIVO
WORMS (TEAM 17)



Non c'è male come debutto! Il primo gioco targato Team 17 per Saturn ha conquistato i lettori di **Mega Console**. A metà tra **Lemmings** e **Cannon Fodder**, **Worms** è effettivamente uno dei videogiochi più originali degli ultimi tempi.



BEOTATA DELL'ANNO
MEGADRIVE: POWER RANGERS (SEGA)
SATURN: STREET FIGHTER: THE MOVIE (ACCLAIM)
GENERALE: VIRTUAL BOY (NINTENDO)



L'osceno **Power Rangers**, un capolavoro del trash elettronico targato Sega, ha avuto la meglio su altre schifezze del calibro di **Striker** (MD), **Street Fighter The Movie** (Saturn), **Gale Racer** (Saturn), **Hi-Velocity** e **Race Drivin'**. Tra le beotate del 1995, qualcuno ha segnalato persino PlayStation e 32X...



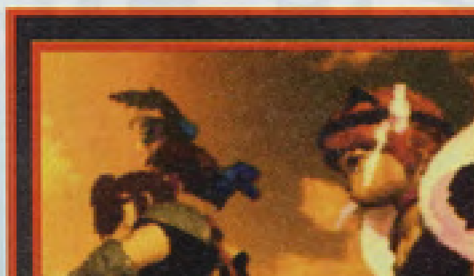
MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
SEGA

Non c'è stata storia: la Sega ha massacrato la concorrenza. Grazie ai suoi team interni (AM1, AM2, AM3, Ancient, Andromeda etc.), si è imposta alla grande su Capcom e Electronic Arts, rispettivamente seconda e terza. Qualche simpaticone ha citato anche Sony e Rare...

MIGLIORE PUZZLE GAME
SATURN: BAKU BAKU ANIMALS (SEGA)



Baku Baku Animals, il puzzle dell'AM3 che mixa **Puyo Puyo** a **Tetris**, ha facilmente vinto questa categoria, mentre per quanto riguarda i sedici bit, nessun titolo ha raccolto sufficienti preferenze da ottenere la qualificazione.



MIGLIORE GIOCO DI RUOLO
SATURN: MYSTARIA (SEGA)
MEGADRIVE: LIGHT CRUSADER (TREASURE)

Cronaca di un trionfo annunciato: è **Mystaria**, aka **RigLord Saga**, conquista il titolo di miglior rpg dell'anno per Saturn, mentre **Light Crusader**, il gioco di ruolo con grafica isometrica dei Treasure ha letteralmente trionfato per ciò che concerne la produzione ludica a 16-bit.



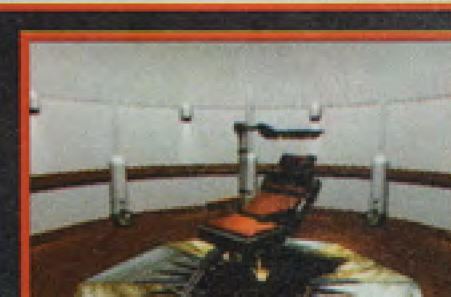
MIGLIORE CONVERSIONE DA COIN-OP
SATURN: VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA)
MEGADRIVE: MORTAL KOMBAT 3 (ACCLAIM)





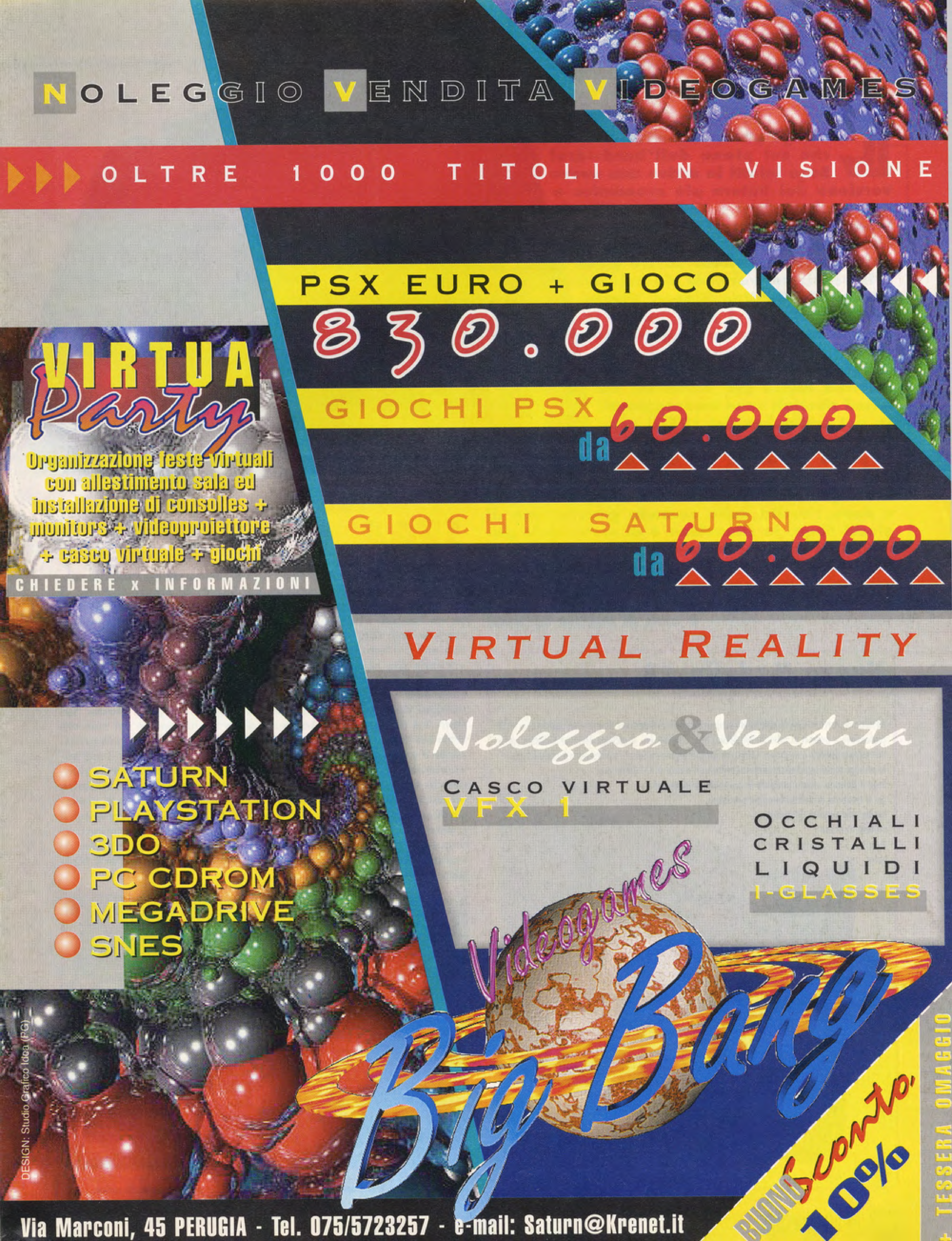
Virtua Fighter 2 batte nuovamente **Sega Rally**, per altro per poche preferenze, mentre **Mortal Kombat 3** si impone alla grande. Tra i candidati sconfitti, citiamo anche **X-Men**, **Virtua Cop** e **StreetFighter Alpha** (Saturn) e **Primal Rage** (Megadrive).

MIGLIORE AVVENTURA
MEGADRIVE: THE STORY OF THOR (SEGA)
SATURN: MYST (ACCLAIM)





Sviluppato dalla Ancient, uno dei migliori team Sega, **The Legend of Thor** si è imposto alla grande nella categoria delle avventure per Megadrive e si appresta a bissare il successo su Saturn. La versione Saturn di **Myst**, intanto, ha conquistato l'award soprattutto per carenza di titoli decenti...



NOLEGGIO VENDITA VIDEOGAMES
OLTRE 1000 TITOLI IN VISIONE
PSX EURO + GIOCO
830.000
GIOCHI PSX da 60.000
GIOCHI SATURN da 60.000
VIRTUA Party
Organizzazione feste virtuali con allestimento sala ed installazione di consolles + monitors + videoproiettore + casco virtuale + giochi
CHIEDERE x INFORMAZIONI
SATURN
PLAYSTATION
3DO
PC CDROM
MEGADRIVE
SNES
VIRTUAL REALITY
Noleggio & Vendita
CASCO VIRTUALE
VFX 1
OCCHIALI
CRISTALLI
LIQUIDI
I-GLASSES
Videogames
Big Bang
BUONO Sconto 10%
TESSERA OMAGGIO
DESIGN: Studio Grafico Idea (PG)
Via Marconi, 45 PERUGIA - Tel. 075/5723257 - e-mail: Saturn@Krenet.it

SEGA NEWS

La Sega passa al contrattacco anche sul piano dell'hardware! Sono infatti in arrivo una nuova versione del Saturn più economica e una combo Saturn + Modem per il collegamento ad Internet! Per ciò che concerne il software, la strategia della Sega si articola su tre punti differenti: conversioni da coin-op (Manx TT, Fighting Vipers, Virtual On e altri), nuovi titoli basati su Sonic e conversioni a go-go di giochi PlayStation, Neo Geo e PC. Obiettivo: fare del Saturn la piattaforma ludica più versatile. Gli ultimi risultati sono incoraggianti: se nel settembre del '95 il rapporto tra le PlayStation vendute rispetto a Saturn sul mercato americano era di 7 a 1, a dicembre il gap si è ridotto sensibilmente (2.3 a 1) e dopo l'uscita della seconda generazione di giochi Sega, la situazione è di sostanziale parità. Con la discesa in campo di Nintendo e Matsushita, la battaglia diventerà una vera e propria guerra senza esclusione di colpi!

a cura di Matteo Bittanti

Nuovo Modello #2
SATURN INTERNET COMBO!

All'inizio di marzo la Sega ha annunciato un nuovo modello di Saturn che incorpora un modem e un kit di connessione a Internet al costo di 500 dollari, circa 800.000 lire. Il package dovrebbe includere anche una tastiera dedicata e un mouse. Coloro che già posseggono un Saturn, o potranno acquistare un apposito package contenente modem+tastiera+software al prezzo di 150 dollari circa.
Sega e Netscape stanno studiando la possibilità di un accordo per la creazione di un browser ad hoc per Saturn, basato sulla versione 2.0 dell'eccellente Netscape Navigator.



NUOVO MODELLO
SEGA SATURN 2.0

Il 22 marzo scorso, la Sega ha introdotto sul mercato giapponese una seconda versione del Saturn al prezzo irrisorio di 20.000 yen, l'equivalente di 350 mila lire. Il Saturn 2.0 vanta uno chassis di colore più chiaro rispetto a quello attualmente commercializzato, ed è inoltre più leggero e sottile. I costi di produzione del Saturn 2 sono molto più contenuti rispetto alla prima versione che nei mesi a venire non verrà più prodotta. Attualmente il Saturn è venduto in Giappone al prezzo di 34.800 yen, circa 600 mila lire. La politica della Sega di introdurre nuovo versioni delle sue console è ormai consolidata (vedi Master System 2 e Megadrive 2). La stessa Sony ha introdotto sul mercato circa sei mesi fa l'SH3000, una PlayStation dal prezzo più accessibile e priva dell'uscita S-VHS. Il Sega Saturn 2.0 mantiene ovviamente una compatibilità totale con tutto il software in commercio e sarà presto disponibile ufficialmente anche in America ed Europa. Grazie all'ennesima riduzione di prezzo, Sega prevede di raggiungere la cifra di 5 milioni di console vendute entro il marzo del 1997. Negli Stati Uniti, inoltre, Sega ha annunciato una serie di titoli budget per Saturn al prezzo di 29 dollari. Si tratta, per lo più, di vecchi giochi come **Bug!** e **ClockWork Knight.**



Ecco a voi il Saturn 2. No, non ha 64-bit, ma uno chassis color panna-cotta molto carino...



Anche per Game Gear!
VIRTUA FIGHTER MINI

La Sega sta lavorando a **Virtua Fighter Mini** per Game Gear. Il gioco è già in fase avanzata di programmazione e, nonostante le limitazioni tecniche, sembra piuttosto ben fatto. I lottatori sono sprites e non poligoni, ma l'azione richiama direttamente il coin-op. **Virtua Fighter Mini** include nove personaggi. Prime immagini sul prossimo numero di **Mega Console**!

Happy Happy Joy-Pad...
SATURN MISSION STICK

Sega ha appena commercializzato il Mission Stick, un joypad-stick sviluppato appositamente per le simulazioni di volo come **Deadly Skyes**, **Thunderhawk 2** e **Wing Arms**. ***Check it out...***



MISCELLANEA SATURN

Benvenuti all'appuntamento mensile con le ultimissime notizie sul panorama videoludico Sega che il vostro MBF ha amorevolmente raccolto per voi. Cominciamo con una brutta notizia, forti del detto "via il dente, via il dolore". Sembra proprio che la Sega abbia momentaneamente congelato la versione Sega di **Indy 500**, in quanto tutti i più importanti team di sviluppo sono impegnati su altri progetti importanti. Beccatevi questo: **Phantasy Earth**. Yep, gente: è giunta la conferma ufficiale che Sega of Japan è al lavoro sul primo episodio a 32-bit della popolare saga fantasy. Al momento di andare in stampa, non è ancora chiaro se si tratti di un sequel vero e proprio o uno spin-off. A sostegno della seconda ipotesi c'è l'uso del termine "**Earth**" al posto di "**Star**"... Vi terremo informati, raga... Parliamo ora di ritardi più o meno giustificati: **Alien Trilogy** per Saturn uscirà solo a giugno (colpa della Acclaim), **Cool Spot** per Saturn a settembre. **Casper** (Interplay), per altro finito, è stato rinviato alla metà di giugno e **Descent**, già disponibile per PlayStation, non uscirà prima di settembre. La versione americana di **Mystaria (aka Riglord Saga)** sarà pubblicata solo a Natale assieme al suo sequel. Il motivo del ritardo è legato a problemi di copyright relativi al titolo del gioco...

Basta così, passiamo a cose più piacevoli. Abbiamo scoperto alcune novità sul nuovo gioco del Sonic Team, che rappresenta la risposta della Sega a **Super Mario 64**. Basato interamente sul nuovo sistema operativo della console a 32-bit, il nuovo gioco promette di settare nuovi standard. Si tratta di un platform a tre dimensioni (al pari del nuovo gioco di Miyamoto) e si intitola **Nights**. La cosa divertente è che contrariamente a quanto affermato in precedenza, **Nights** non è interpretato da **Sonic**, ma da un nuovo, rivoluzionario personaggio in grado di correre, saltare e volare. Gli scenari in 3D ruotano attorno al protagonista del gioco con una fluidità spettacolare. **Nights** è stato presentato sotto forma di demo ai rappresentanti della Sega of Europe a febbraio e, se tutto va bene, dovremo avere qualche foto già sul prossimo numero.

La Taito sta lavorando a **Darius Gaiden 2**, il sequel dello shooter 2D recensito qualche mese fa. **Darius Gaiden 2** sarà disponibile a settembre. A proposito di sparatutto: seguendo l'esempio delle raccolte di vecchi giochi della Namco per PlayStation, la Konami si appresta a commercializzare un **Gradius Deluxe Pack**, che include il primo **Gradius** (datato 1985!) e il secondo, dell'88. La collection vanta tre risoluzioni differenti: Arcade, Full Screen e Scaled Down. Recensione completa sul prossimo numero. Imperdibile per i nostalgici.



La Bandai ha realizzato una versione Super Deformed di **Puyo Puyo** con i personaggi della serie di **Meme-ga-ga-lo-lo-man**...

Alla fine di marzo uscirà **King of Fighters '95**, che, come abbiamo precisato sul numero scorso di **Mega Console** (vedi anteprima di **Magic Carpet**) includerà una espansione di memoria da 2 mega per Saturn e che si potrà utilizzare anche con le prossime conversioni della SNK (**World Heroes Perfect, Pulsar, Fatal Fury: Real Bout** e, forse, **Samurai Shodown 3 + Samurai Shodown RPG**). Il prezzo di **King of Fighters '95** + Cart è di 7.800 yen, contro i classici 5.800, il che significa che in Italia potrebbe arrivare a costare fino a 189.000 lire. Uao, che mazzata.

La nuova simulazione di hockey della Virgin, **NHL Power Play '96** butta veramente benissimo: l'azione, in real-time 3D, richiama le cose più belle viste su PlayStation (**Total NBA** in primis). Non perdetevi il reportage sui prossimi numeri di **Mega Console**. Amate Gundam e i mech in generale? Tenete allora d'occhio **Iron Rain** aka **Gun Griffon**, il nuovo titolo della Game Arts (***"quelli di Silpheed"***). Ne avevamo parlato qualche mese fa (**3D Game**), pubblicando delle immagini esclusive. Se volete saperne di più, non perdete **Mega Console #26**. In attesa dell'appetitoso **NBA Action** della Sega (giugno) e di **NBA Jam Extreme** (Acclaim, luglio), potremo sollazzarci con **Slam and Jam '96** della Crystal Dynamics, distribuito sotto etichetta BMG. L'edizione '96 vanta la sponsorizzazione di Magic Johnson. Speriamo solo sia più giocabile della patetica versione 3DO...



A proposito di 3DO: la Krysalis sta lavorando alla versione Saturn di **Star Fighter 3000**, un simulatore di volo spaziale ambientato nel 31esimo secolo. Per la cronaca, la Krysalis ha già **realizzato Hi-Octane, Theme Park** e **Magic Carpet** per Saturn... Alla fine della fiera, la versione americana di **TohShinden S/Remix** non includerà innovazioni grafiche sostanziali. Bah. Dopo **Discworld**, **Destruction Derby** e **Lemmings 3D** preparatevi alle versioni Sega di **Assault Rigs** e **Krazy Ivan**. La conferma ufficiale non c'è ancora, ma ormai è questione di ore... La Video System ha annunciato **Sonic Wings Special**, uno shooter verticale previsto per la fine di marzo...

Ed ora un po' di date d'uscita nipponiche dei giochi più attesi:

King of the Fighters '95: 28 marzo
Dragon Force: 29 marzo
Panzer Dragoon 2: 22 marzo
Albert Odyssey: 4 aprile
Doraemon: 26 marzo
Snatcher: 16 marzo
Victory Goal '96: 29 marzo
Panzer Dragoon: 2 aprile
3*3 Eyes: 4 maggio.

la classifica

TOP TEN SATURN

TITOLO	CASA	GENERE	RECENSIONE
Virtua Fighter 2	**Sega**	Picchiaduro	MC#22
Sega Rally	**Sega**	Racing	MC#22
Vampire Hunter	**Capcom**	Picchiaduro	MC#25
Magic Carpet	EA	Sparatutto	MC#25
Virtua Cop	Sega	Shooter	MC#22
Street Fighter Alpha	Sega	Picchiaduro	MC#23
WipeOut	Psygnosis	Racing	MC#25
Guardian Heroes	Treausre	Picchiaduro	MC#22
Thor	Sega	Avventura	MC#25
X-Men: Children…	Capcom	Picchiaduro	MC#22

i più attesi

MOST WANTED SATURN

Panzer Dragoon 2	**Sega**	Sparatutto	Aprile
Virtua Fighter 3	**Sega**	Picchiaduro	Natale '96
Daytona USA Remix	**Sega**	Racing	TBA
Virtua Sonic	Sega	Azione	Giugno
Scorcher	Scavenger	Racing	Maggio
Fighting Vipers	Sega	Picchiaduro	Settembre '96
Skeleton Warriors	PlayMates	Azione	Aprile
Marvel Super Heroes	Capcom	Picchiaduro	Giugno
Hi-Ten Bomberman	HudsonSoft	Azione	Maggio
Lunar The Silver Star: Directors Cut	Sega	RPG	Giugno

Potete spedire le vostre preferenze a **MEGA PARADE, MEGA CONSOLE** c/o FUTURA PUBLISHING, via XXV aprile 37, Bresso, Milano oppure faxarle allo





LOADED

Casa	Genere	Versione	Uscita
GREMLIN	AZIONE	EUROPEA	MAGGIO

Loaded, uno dei più grandi successi europei per PlayStation è in arrivo su Saturn. Il gioco sviluppato dalla Gremlin ha venduto oltre 250.000 copie nella prima settimana di vendita e la casa inglese prevede di bissare il successo con la versione Sega. **Loaded** è uno dei videogiochi più violenti degli ultimi anni. A metà tra **Gauntlet** e **Doom**, il gioco offre a uno/due giocatori la possibilità di massacrare quantità industriali di sprites in oscuri corridoi di un carcere di massima sicurezza su un triste asteroide (mai sentito parlare di un certo ***Alien 3***?). Nel gioco interpretate un mercenario psicopatico. Potrete scegliere il vostro alter-ego elettronico tra i sei disponibili: Momma, Cap'n Hands, Butch, Bounca, Vox e Fwank. Obiettivo: uscire dalla prigione, possibilmente vivi. Lo stile grafico dark e la frenesia dell'azione fanno di **Loaded** un titolo senza dubbio interessante, anche se il gameplay tende a diventare ripetitivo dopo un po'. Il soundtrack include dei fantastici pezzi techno dei Pop Will Eat Itself, tratti dal loro ultimo album (***Two Fingers My Friends***). Non perdetevi l'anteprima completa sul prossimo numero di **Mega Console**.



Il look dark e l'eccellente colonna sonora fanno di Loaded uno dei prodotti più bizzarri di sempre



I disegni di Greg Staples - un veterano di 2000 AD - sono semplicemente galattici





Il light sourcing e le animazioni 3D sono veramente ben fatte…

La colonna sonora di Loaded include RVSP e Kick To Kill, due mitici pezzi dei Pop Will Eat Itself!

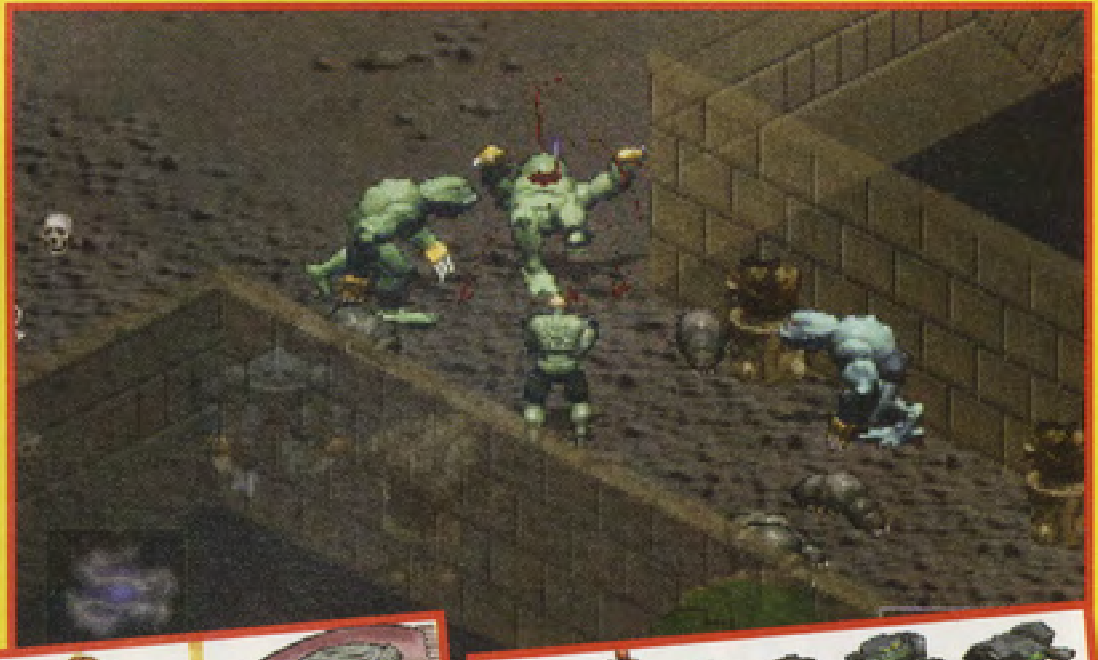




PROJECT OVERKILL

Casa	Genere	Versione	Uscita
KONAMI	AZIONE	JAPAN	SETTEMBRE

Uao! Gente, questo è **Project Overkill**, in tutta la sua gloria! Si tratta di uno sparatutto isometrico che vanta la violenza devastante di **Doom** trasposta in scenari hi-tech. All'interno di bunkers interconnessi, dovrete maciullare tutto quello che si muove senza prendere troppe mazzate sul crapone. L'elevato grado di ultra-violenza digitale e l'azione frenetica sembrano essere i punti di forza di questo prodotto targato Konami. Se amate lo splatter, **Project Overkill** fa decisamente per voi…







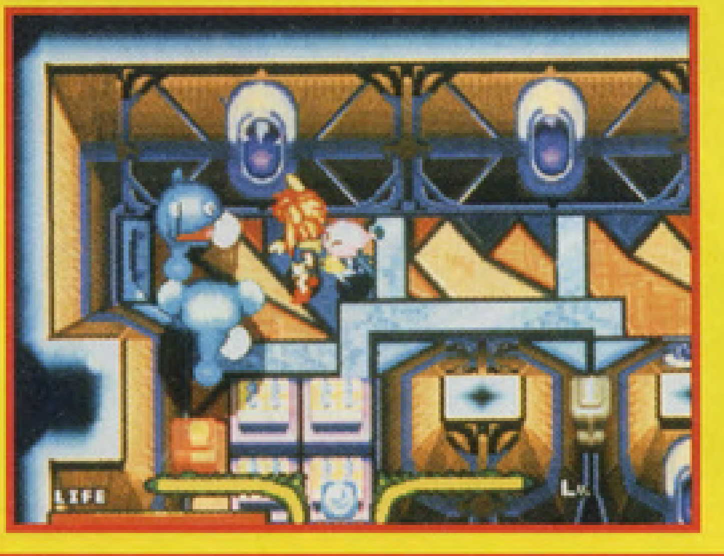
WRINKLE RIVER STORY

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	AVVENTURA	JAPAN	GIUGNO

Dopo **Magic Ray Earth**, **Legend of Thor** e **Shining Wisdom**, la Sega ha annunciato un nuovo gioco di ruolo per Saturn che promette bene. Si tratta di **Wrinkle River Story**, che unisce la struttura classici degli rpg alla frenesia degli arcade. Il gioco vanta enormi esplosioni e boss di dimensioni biomassiche. Non perdetevi lo speciale sul prossimo numero di **emsi**…









THE NEED FOR SPEED

Casa	Genere	Versione	Uscita
EA	RACING	USA	MAGGIO

L'Electronic Arts ha annunciato ufficialmente la versione Saturn di **The Need For Speed**, l'eccellente simulatore di guida per 3DO sviluppato dai creatori di **Test Drive**. Al pari della versione PlayStation, attesa per la fine di marzo, **The Need for Speed** per Saturn dovrebbe includere tre tracciati e una caterva di vetture nuove. Torneremo a parlarne sul prossimo numero.



SKELETON WARRIORS

Casa	Genere	Versione	Uscita
PLAYMATES	ACTION	USA	FINE APRILE

Il nuovo gioco della PlayMates (**Earthworm Jim, Mutant Chronicles**) si basa su un cartone animato molto popolare negli States, **Skeleton Warriors**. Si tratta di uno slash'em up s scorrimento orizzontale che vi permette persino di uscire dallo schermo! Ebbene sì: pur essendo sostanzialmente bidimensionale, **Skeleton Warriors** è caratterizzato da fondali renderizzati che danno un'incredibile sensazione di profondità. ma non è tutto: oltre alla classica violenza di titoli come **Golden Axe**, **Skeleton Warriors** vanta una sezione di corsa! Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**!



Skeleton Warriors è caratterizzato da una serie di effetti speciali, come zoomate e rotazioni!



Non mancano copiose nevicate e piogge battenti e nebbia, tanta nebbia...

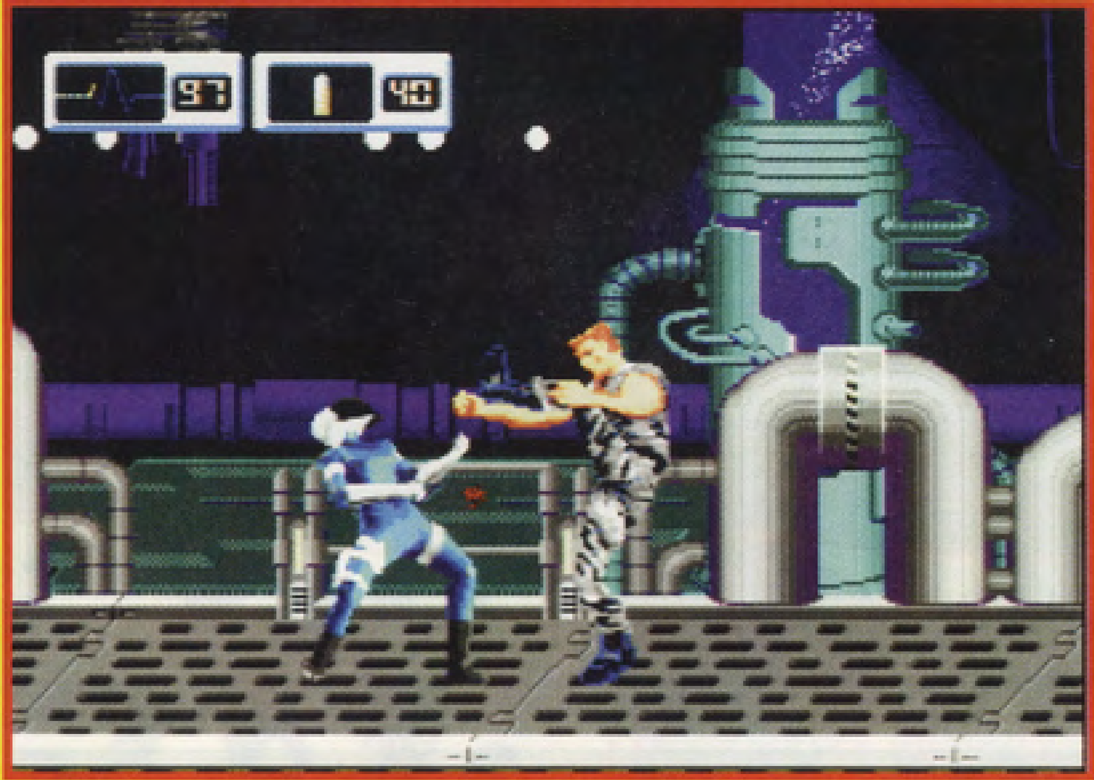


La colonna sonora è stata composta dal mitico Tommy Tallarico!

X-PERTS

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	PICCHIADURO	USA	MAGGIO

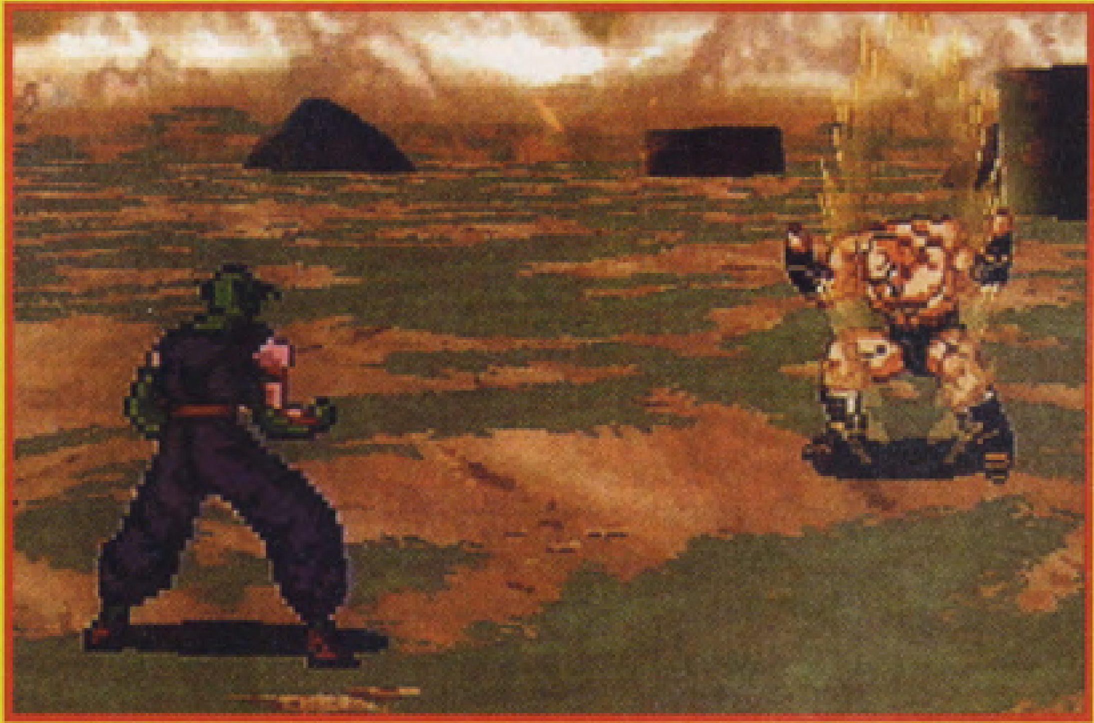
Finalmente! **Mega Console** è lieta di presentarvi le prime immagini di **X-Perts**, il mega-beat'em up per Megadrive annunciato circa un anno fa. Il gioco dovrebbe vantare la bellezza di 40 Mbit e miscela la violenza di **Eternal Champions** alla struttura di **Streets of Rage** e **Shinobi**. Si tratta di un progetto estremamente ambizioso e rappresenta uno degli ultimi prodotti di queste dimensioni per Megadrive. Tra le caratteristiche più eclatanti di **X-Perts** segnaliamo l'interazione in tempo reale tra i diversi protagonisti, tonnellate di power-ups e armi selezionabili, combattenti digitalizzati e un'area di gioco semplicemente enorme. Anteprima devastante sul prossimo numero di **Mega Console**.



DRAGONBALL Z

Casa	Genere	Versione	Uscita
BANDAI	PICCHIADURO	JAPAN	MAGGIO

Ecco a voi le prime immagini dell'ennesimo gioco tratto dai manga di Akira Toriyama, il secondo per Saturn. Trattasi di un picchiaduro tridimensionale caratterizzato da una serie di dialoghi che sicuramente appassioneranno i fanatici della serie, un po' meno gli smanettoni convinti. Il gioco miscela sprites bidimensionali a scenari in 3D. Paurosi gli effetti di pixellizzazione, spartani i fondali... Bah.



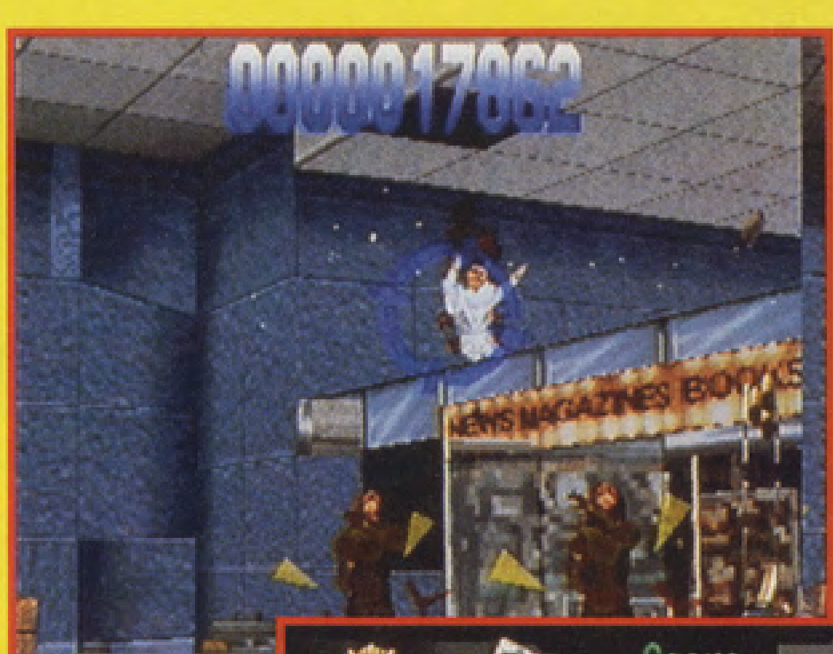


DIE-HARD TRILOGY

Casa	Genere	Versione	Uscita
FOX INTERACTIVE	AZIONE	USA	FINE GIUGNO

La Fox Interactive ha annunciato una serie di videogiochi tratti da film o serie televisivo di grande successo: **Die Hard Trilogy**, **The X-Files** nonché **Hellraiser**, la versione elettronica del capolavoro di sir Clive Barker.

Die Hard Trilogy, il videogioco basato sulle esplosive avventure di John McClane/Bruce Willis è stato sviluppato dai Probe. Si tratta di tre diversi giochi, sostanzialmente: un'avventura che miscela **Doom** a **Lone Soldier** e **Fade To Black** (con squallidi risultati, per essere sinceri) che si svolge all'interno di un grattacielo losangelino (***Trappola di Cristallo***); uno shooter ambientato in un aeroporto (***Die Harder: 58 minuti per non morire***) che cita parecchio (e male) da **Virtua Cop** e infine, in ***Die Hard with a Vengeance***, ci ritroviamo a New York, per quello che appare un mediocre clone di **Twisted Metal**. Il gioco abbisogna di parecchie modifiche, perché da quanto abbiamo visto finora, butta male...



La sezione alla Virtua Cop è compatibile con la Virtua Gun!



Die Hard Trilogy è il primo titolo per Saturn della Fox Int.

VICTORY GOAL '96

Casa	Genere	Versione	Uscita
PLAYMATES	ACTION	USA	APRILE

Presentato in anteprima esclusiva sul numero 23 di **Mega Console**, **Victory Goal 1.1** è stato ribattezzato **Victory Goal '96**. Le routines di intelligenza artificiale sono state rifatte ex novo e la velocità dell'azione è stata nettamente implementata. Tutti i calciatori elettronici su schermo sono il risultato di digitalizzazioni, quindi dimenticatevi la grafica squallida del primo episodio. Sono stati inseriti nuovi effetti di zoom. **FIFA Soccer '96** ha finito di vivere...



DECATHLON

Casa	Genere	Versione	Uscita
VIRGIN	SPORTIVO	USA	SETTEMBRE

Con l'approssimarsi dei giochi olimpici di Atlanta, dobbiamo aspettarci dozzine di videogiochi sportivi per Saturn. **Decathlon** è uno di questi. Inizialmente previsto solo per PlayStation, il gioco è ora stato annunciato anche per l'ammiraglia a 32-bit di casa Sega. ***Check it out***...

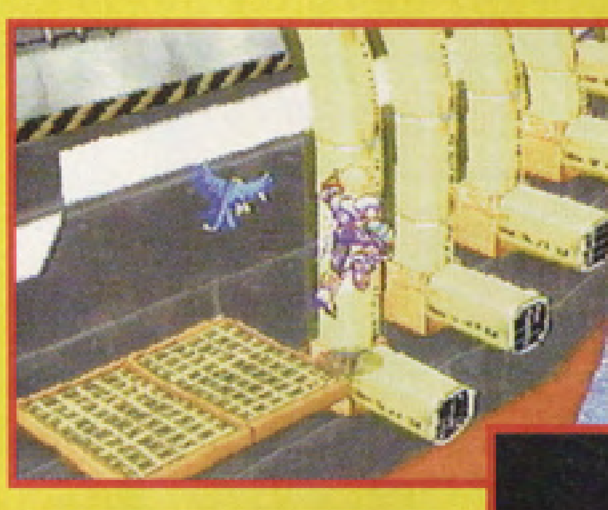




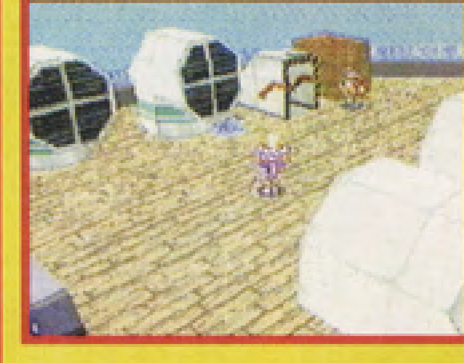
DARK SAVIOR

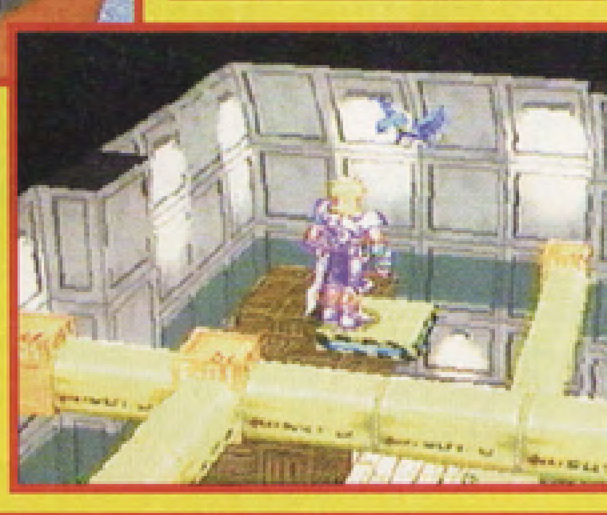
Casa	Genere	Versione	Uscita
CLIMAX	AVVENTURA	JAPPO	MAGGIO

Ecco a voi una serie di immagini inedite di **Dark Savior**, l'incredibile avventura interamente tridimensionale presentata al Toshimaen di Tokyo qualche mese fa. Ken Naito, il creatore di **LandStalker** e **Shining Force**, sta dando gli ultimi tocchi di pennello a **Dark Savior** che, come potete vedere, butta alla grande. Speriamo di recensirlo già sul prossimo numero...









US GOLD PER SATURN!

Casa US GOLD | **Genere** SPORTIVI | **Versione** EUROPEA | **Uscita** MAGGIO/GIUGNO

Ecco a voi le prime immagini dei nuovi titoli sportivi targati US Gold per Saturn. Il primo si intitola **Olympic Soccer** ed è una simulazione di calcio poligonale che cercherà di bissare il successo a 16-bit di **Fever Pitch**. Il secondo è la classica compilation di simulazioni sportive a carattere olimpico, giacché quest'anno ci dovremo sciroppare Atlanta 1996. Check'em out...







SPACE HULK

Casa EA | **Genere** SHOOTER | **Versione** USA | **Uscita** MAGGIO

Electronic Arts ha annunciato la versione Saturn di **Space Hulk**, un ottimo clone di **Doom** che si ispira al celebre board game. Il videogioco è già apparso per 3DO, riscuotendo un ottimo successo. Secondo le prime indiscrezioni, la versione Saturn sarà parecchio più veloce, includerà nuovi livelli e un sacco di armi in più.





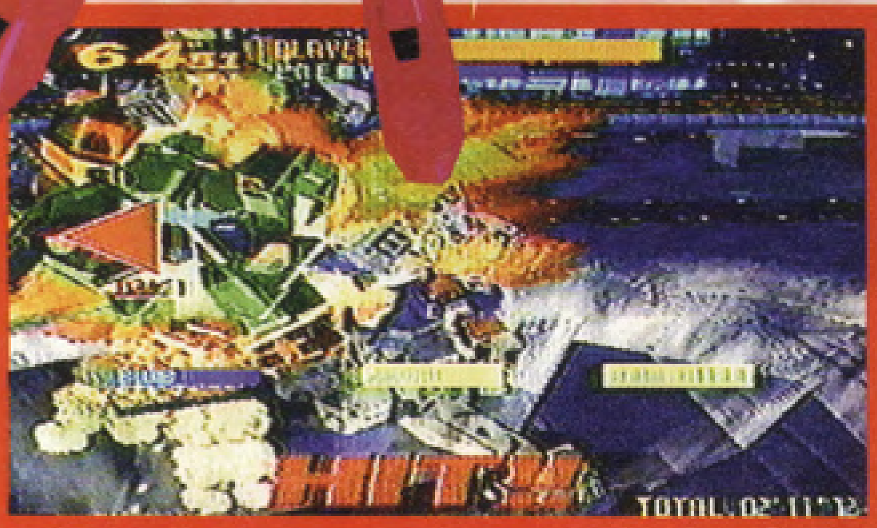
VIRTUAL ON è l'ultima fatica dell'AM1, il team meno popolare della divisione coin-op della Sega. Dopo lo squallido Cool Riders, i giappo ci regalano l'esperienza videoludica definitiva. A metà tra Gundam e Virtua Fighter, ecco a voi Virtual On...



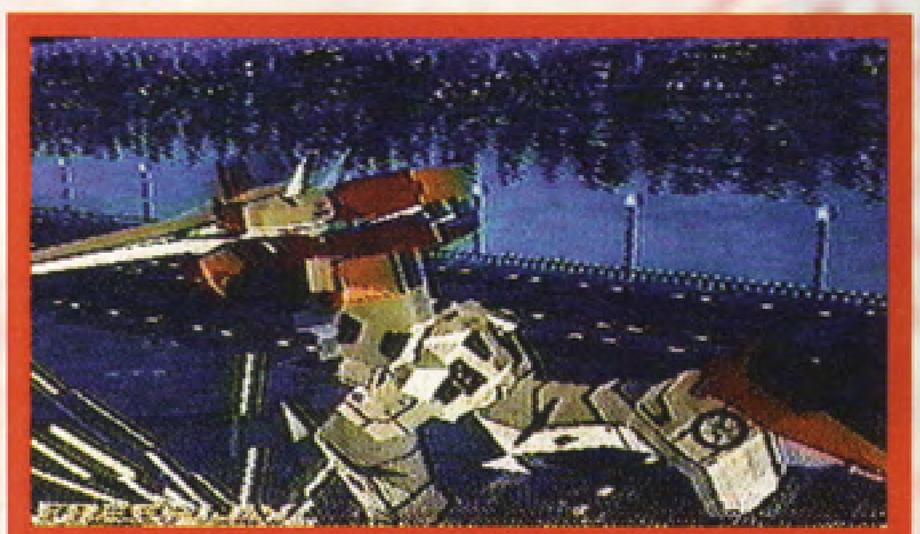




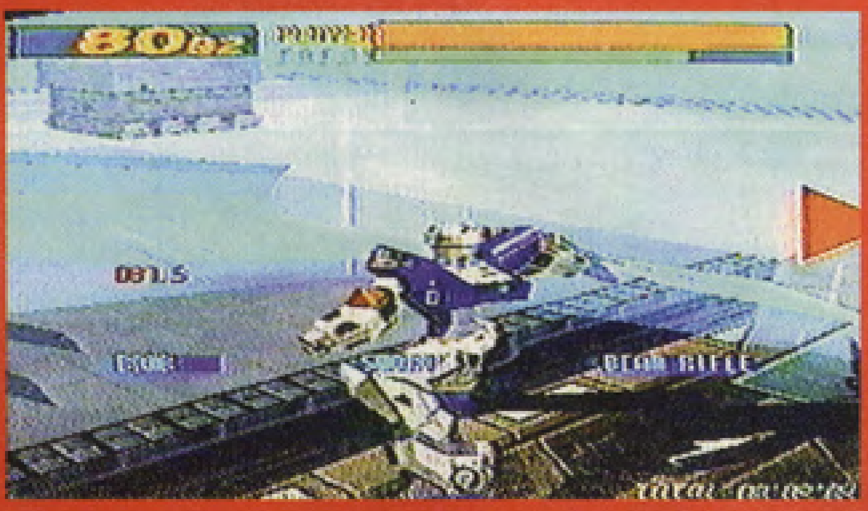
Virtual On è un blast'em up di quelli che non si vedevano in sala giochi da anni. Le esplosioni su schermo si sprecano letteralmente e l'azione frenetica non concede un secondo di pausa. A differenza di shooter sequenziali come **Virtua Cop**, **Virtual On** è un'avventura tridimensionale che vi consente di indossare i panni metallici di un robottone ultradevastante e tostare tutto quello che si muove. Se avete visto **Metal Head** per 32X, vi sarete già fatti un'idea... **Virtual On** include otto mech equipaggiati con un arsenale di quelli poderosi. Ogni robottone possiede tre armi differenti. Al pari di **Star Wars Arcade**, anche in **Virtual On** il controllo del mezzo e delle armi viene effettuato attraverso due joystick separati. Non è facilissimo imparare a padroneggiare il robot e dovrete consumare almeno un paio di millini prima di cominciare a rullare. Sebbene **Virtual On** (aka **Cybertroopers**) possa essere giocato da soli, regala il meglio di sé solo con l'opzione di gioco a due. Lo sfida head-to-head è il massimo del divertimento, almeno così assicura l'AM1, che sta terminando la programmazione.



In Europa il gioco dovrebbe essere intitolato CyberTroopers...



Scopo del gioco? Easy: menare pestoni a destra e manca.

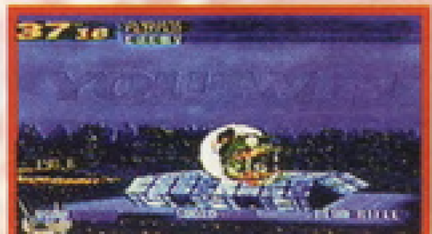


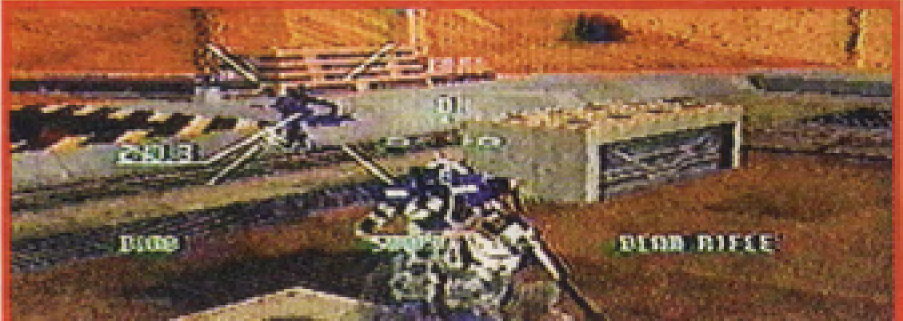
La foto soprastante mostra uno degli spettacolari attacchi di Virtual On. L'aspetto grafico del coin-op dell'AM1 è veramente peculiare.



Esplosioni a tutto schermo e scenari dettagliati sono il biglietto da visita di Virtual On, un altro coin-op previsto in esclusiva su Saturn

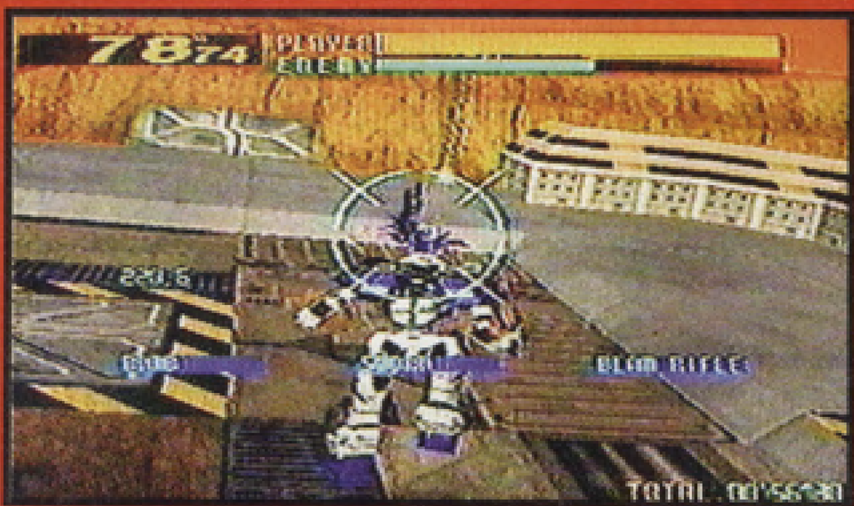






LA VERSIONE SATURN

L'AM1 ha già ufficializzato la conversione per Saturn di **Virtual On**, garantendo l'opzione di gioco in link e tutte le caratteristiche del coin-op. La versione casalinga dovrebbe sfruttare le Sega Graphics Library già impiegate con ottimi risultati per titoli come **Virtua Fighter 2**. **Virtual On** per Saturn sarà disponibile il prossimo autunno. Potete contare su **Mega Console**, come sempre, per un'anteprima radicale distruttiva...







Frustrati? Annoiati? Incacchiati? No prob, una partita a Virtual On e passa tutto...



Peter Rey sarebbe orgoglioso di voi...



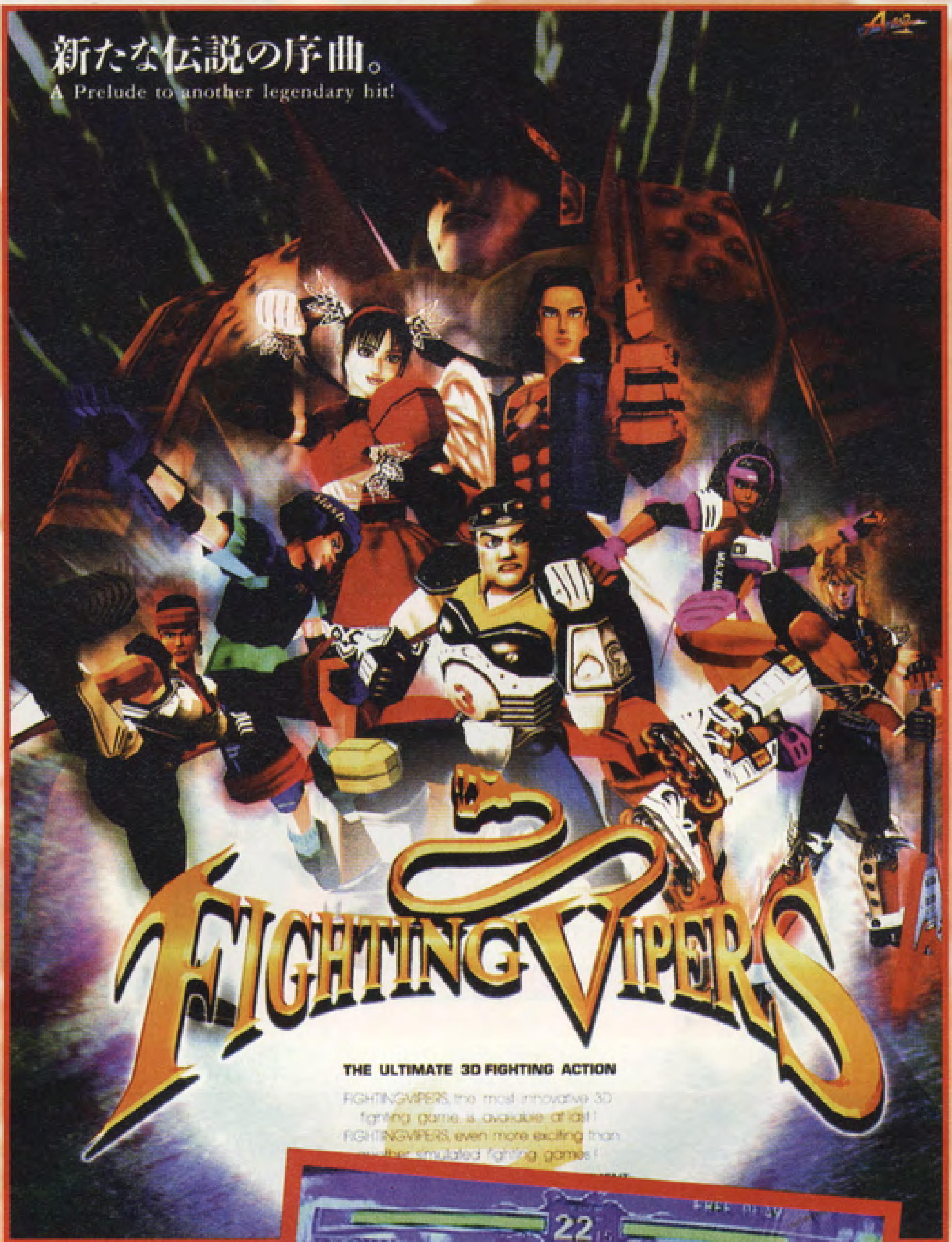


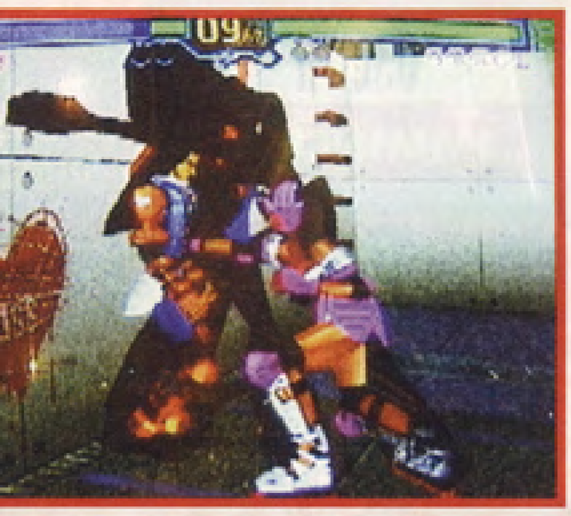
CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
IMMINENTE

Dopo lo straordinario successo, sia in versione arcade che su Saturn di Virtua Fighter 2, alla AM2 hanno capito che bisognava fare qualcosa per colmare il buco temporale creatosi tra Virtua Fighter 2 e l'ormai prossimo Virtua Fighter 3. Ovviamente non potevano creare un gioco completamente nuovo: tutte le loro energie sono infatti destinate alla creazione di Virtua Fighter 3, che sicuramente sarà sbalorditivo. Hanno così preso gli elementi di Virtua Fighter 2 e hanno cominciato a giocarci attorno. Il risultato è Fighting Vipers...







Per descrivere **Fighting Vipers** basterebbe dire che si tratta di un picchiaduro molto simile a **Virtua Fighter 2**, ma con un sapore più occidentale. Tutti i personaggi di **FV** utilizzano infatti le medesime mosse base dei personaggi di **Virtua**, ma il gioco sembra differente. Graficamente infatti è più simile a **Tekken** o **Tekken 2**: personaggi "puliti" come Shun Di, Sarah Bryant e Akira Yuki hanno lasciato il posto ad elementi caotici, con colori più luminosi, che assomigliano molto più ai personaggi di **Street Fighter**. In **FV** non ci sono mosse segrete spettacolari: è infatti rimasto quel senso di combattimento "puro", anche se alcuni dei personaggi possiedono delle armi. Niente a che vedere però con le palle di fuoco e simili...







Picky si prepara a sferrare un attacco micidiale

I personaggi presenti sono otto (anche se gira voce che ci sia un cheat che permetta di combattere con Sonic!), più un ulteriore boss finale. Anche se i lottatori traggono i loro movimenti da **Virtua Fighter 2**, i combattimenti sono molto differenti. In primo luogo, la difesa è molto più importante rispetto a **VF2**, e la AM2 ha lavorato molto proprio in questo senso. Ciò rende più semplice combattere contro personaggi che hanno delle combo particolarmente potenti, e anche se siete messo in un angolo, avete ancora la possibilità di uscirne vincenti. L'angolazione della visuale ruota molto di più che in **VF2** e lo stesso ring è differente. Invece di cadere fuori dal quadrato e perdere l'incontro come in **Virtua**, in **Fighting Vipers** si combatte in una gabbia, per cui le pareti del ring possono essere usate a proprio vantaggio. Comunque un pugno particolarmente potente può far sfondare la parete all'avversario, facendolo volare fuori dall'arena di combattimento.

E SU SATURN?

Come vi è stato rivelato nei numeri scorsi di **Mega Console**, il lavoro di conversione per Saturn di **Fighting Vipers** è già cominciato. Logicamente non dovrebbe volerci molto, visto che **FV** utilizza lo stesso "motore" di **Virtua Fighter 2**. In ogni caso è evidente che ci debba essere un intervallo minimo fra l'uscita del coin-op e quella della conversione su console: se uscissero contemporaneamente, infatti, ci sarebbe meno hype e, di conseguenza, minor interesse intorno al titolo. E poi, come abbiamo già accennato in precedenza, i programmatori dell'AM2 sono impegnatissimi nello sviluppo dei personaggi di **Virtua Fighter 3**.

Secondo quanto affermato dalla Sega il lancio sul mercato dovrebbe essere per Natale di quest'anno e le aspettative sono già alte: la AM2 infatti ha svolto un lavoro eccezionale con **Virtua Fighter 2** e ora i programmatori del team nipponico sono molto più esperti. grazie anche all'introduzione delle nuove librerie grafiche, a cui ormai il team si è abituato. Come in tutte le conversioni da coin-op, Yu Suzuki sarà il supervisore del progetto: il nostro Yu ha già affermato che intende continuare la serie di **Fighting Vipers**, evolvendola parallelamente a quella di **Virtua Fighter**.

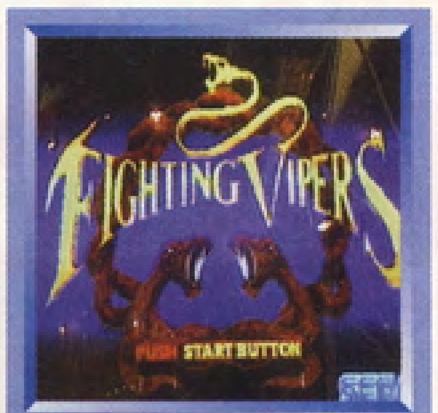
E' difficile dire quanto successo riscuoterà **Fighting Vipers** da noi: nonostante sia tecnicamente brillante e piacevolmente giocabile, non è un titolo innovativo come **VF2**. Comunque il gioco è stato realizzato per un pubblico occidentale e dovrebbe essere gradito ai fan di **Tekken** e di **Street Fighter**. In teoria dovrebbe piacere anche agli amanti di **Virtua**, anche se a prima vista sembra molto meno realistico. Ma una volta che ci si gioca si capisce immediatamente che è un titolo dell'AM2 e definirlo un tappabuchi della serie di **Virtua Fighter** è indubbiamente sbagliato. Il miglior modo per rendersene conto è scendere in sala giochi e provarlo... Per non perdervi le prime immagini della conversione tenete d'occhio questo spazio!



Tokio e Raxel si preparano a un combattimento all'ultimo respiro. Solo la morte o l'uscita dell'avversario dal campo li potranno fermare



Jane afferra Sanman per la testa... che male!



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
APRILE



per un PUGNO di bit

Mega Console vi presenta gli ultimi picchiaduro Capcom: Street Fighter Alpha 2 e Star Gladiators. Prime indiscrezioni su Virtua Fighter 3. Le ultimissime novità da sala giochi targate Sega direttamente dal Giappone, in attesa della colossale anteprima prevista sul prossimo numero.
Insert coin and press "start"...

A CURA DI MBF

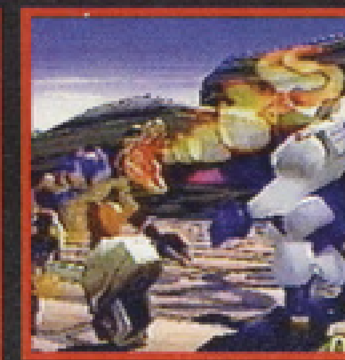
CAPCOM, MAGGIO

STAR GLADIATORS

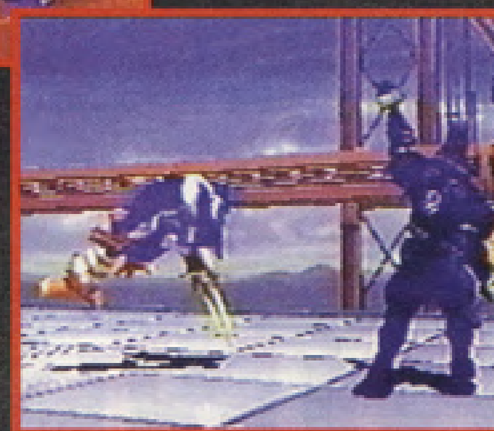
Ecco a voi le primissime immagini del nuovo coin-op Capcom, **Star Gladiators**, previsto per questa primavera. La qualità delle animazioni è incredibile e la grafica è veramente ben fatta.











SEGA, LUGLIO

VIRTUA FIGHTER 3

Uno dei titoli più appetitosi tra quelli presentati al recente AOU giapponese è sicuramente il terzo episodio della celebre saga poligonale di Yu Suzuki. **Virtua Fighter 3** è stato presentato sotto forma di demo giocabile, ancora largamente incompleto. La Sega ha tuttavia permesso a quattro giocatori di partecipare ad un combattimento tra Dural e Jacky. **VF3** dovrebbe include dodici lottatori, dei quali, dodici provengono da **VF2** mentre due sono interamente inediti. Umenokoo Jiaoi è una combattente esperta nell'arte dell'Aikido, a cui si aggiunge una seconda lottatrice di sesso femminile. Il nuovo picchiaduro di Suzuki vanta una grafica e una serie di animazioni ancora più realistiche di **Virtua Fighter 2.** I miglioramenti sono stati possibili grazie all'utilizzo della nuova piattaforma di sviluppo della LockHeed Martin, il Model 3, la board più sofisticata mai impiegata in un videogioco. Il dettaglio grafico è stato nettamente implementato: pensate addirittura che le pupille dei singoli lottatori seguono i movimenti dell'avversario! Espressioni di compiacimento o di dolore si dipingono sul volto dei combattenti. L'azione è ancora più frenetica e veloce e appare difficilmente riproducibile sulle attuali console a 32-bit disponibili sul mercato. Gli scenari sono incredibilmente dettagliati: grattacieli in costruzione si alternano a giardini e orti botanici. Si passa da una placida isoletta del pacifico al classico scenario montano. La varietà degli stages è nettamente superiore a quelli di **VF2** e la sensazione di profondità è stata ulteriormente simulata. Il numero di visuali possibili è stato incrementato ulteriormente: la telecamera virtuale che riprende il combattimento è in costante movimento. **Virtua Fighter 3** sarà lanciato questa estate, il che ci lascia ancora un po' di tempo per preparare un'anteprima di quelle radicali distruttive...





L'animazione è veramente fluida e il dettaglio grafico si avvicina molto ai portrait disc realizzati con la Computer Graphics che abbiamo visto ultimamente.

MODEL 3: SPECIFICHE TECNICHE

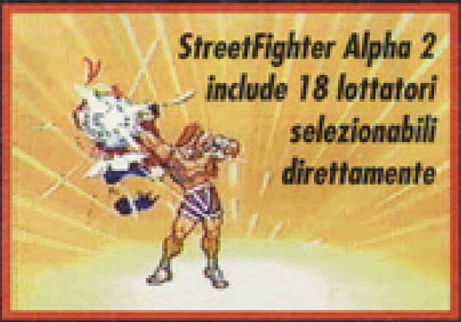
Processore Centrale: Power PC 603e.
Risoluzione: 496x384 oppure 640x480.
Grafica: 1 milione di poligoni al secondo
Renderer: 60 million pixels al secondo.
Palette di colori: 16.7 millioni di colori.
Effetti grafici speciali: Trilinear Interpolation Micro Texture.
Ombreggiature: High Specular Gouraud shading. Fix Shading. Flat Shading. Texture e Anti Aliasing a più strati.
Effetti di luce: fonti di luce parallele. 4 sorgenti di luce configurabili. Pin Spot Light.
Special Effects: Nebbia, 32 livelli di traslucenza.



Il realismo dei movimenti è sensazionale: i lottatori respirano affannosamente tra un attacco e l'altro. Si notano persino i denti dei combattenti!

CAPCOM, MAGGIO

STREET FIGHTER ALPHA 2



StreetFighter Alpha 2 include 18 lottatori selezionabili direttamente

Le attese per **StreetFighter 3** sono andate ancora una volta deluse. Il picchiaduro che giace di tre anni nei laboratori di Osaka non si è visto: Akira Nishitami, il leggendario designer della saga bidimensionale più celebre ha reso noto che abbisogna di ulteriore tempo per completare il suo capolavoro supremo. Ed ecco allora un nuovo "riempitivo", un ennesimo update di **StreetFighter 2**, nella fattispecie **StreetFighter Alpha 2**. Il sequel del beat'em up ad incontri include nuovi personaggi, scenari e combo, ma mantiene inalterata la struttura del suo predecessore. Dal punto di vista grafico, i miglioramenti rispetto al primo **Alpha** appaiono evidenti: i fondali sono molto più "puliti" e dettagliati e l'uso dei colori conferisce un senso di profondità maggiore.



Il nuovo picchiaduro è caratterizzato da un nuovo sistema di combo

I PERSONAGGI

StreetFighter Alpha 2 vanta la bellezza di 18 lottatori giocabili: tutti quelli del precedente episodio dei quali Dan, M.Bison e Akuma selezionabili direttamente dal menu principale, senza codici o cheat mode. Diversi ritorni illustri: Gen (da **StreetFighter**), Rolento (il boss del quarto livello di **Final Fight**) nonché gli amati Dhalsim e Zangief, da **StreetFighter 2**. Tra le novità segnaliamo la mitica Sakura (*no, non è la nipote di Sakurambo... NdMBF*), una lottatrice che utilizza tecniche di combattimento analoghe a quelle di Ryu. Sakura è agghindata come le classiche studentesse nipponiche. Secondo alcune voci di corridoio, anche Guile e Blanka sarebbero presenti come personaggi segreti.



L'uscita del gioco è prevista per la

IL NUOVO COMBO SYSTEM

StreetFighter Alpha 2 segna l'introduzione di un nuovo sistema di combo definito "personalizzabile", che diventa accessibile quando il giocatore seleziona un attacco costituito da due calci e un pugno oppure due pugni e un calcio in rapida successione. Le combo entrano quindi in azione direttamente, senza pausa, fino a quando l'energia di attacco disponibile non finisce. Inoltre, **StreetFighter Alpha 2** include la possibilità di modificare lo stile di combattimento dei lottatori, durante o prima dei combattimenti attraverso la selezione di una specifica sequenza di tasti. La mossa è finalizzata a spiazzare l'avversario.

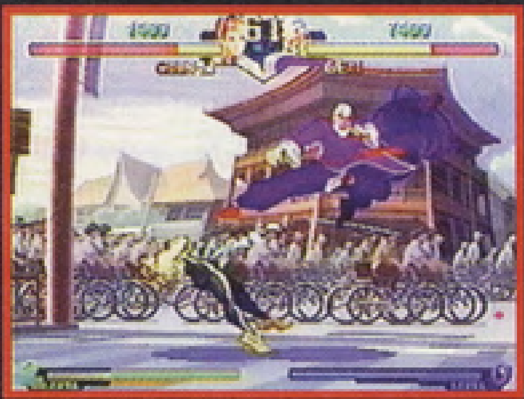


StreetFighter Alpha 2 vi permette di modificare lo stile di combattimento del vostro lottatore

GLI SCENARI

I fondali di **SFA2** includono un paesaggio montano, una cava, la periferia di una città nipponica, un ponte, e una imbarcazione affollata di vecchie glorie dei precedenti beat'em up Capcom, tra cui Felicia (da **DarkStalkers**), **Strider**, **Captain Commando**, e persino un marine da **Aliens vs Predator**. Combattendo contro un avversario umano, il fondale e la musica selezionata è quella dell'ultimo personaggio scelto. Conversione per Saturn praticamente certa.





I fondali di SFA2 sono molto più "puliti" e dettagliati e l'uso dei colori conferisce un senso di profondità maggiore



StreetFighter 3 è previsto per questa estate. Nel frattempo, eccovi SFA2...

ALTRE NOVITA' SEGA



L'AM3 ha presentato **Gun Blade New York**, una sorta di **ThunderBlade** iper-evoluto basato sul Model 2. In **Gun Blade NY** possiamo pilotare un elicottero iper-carenato e radere al suolo la metropoli americana. Quando **Virtua Cop** incontra *Tuono Blu*. Una delle caratteristiche più interessanti del nuovo coin-op dell'AM3 è costituito dall'Intelligenza Artificiale dei vostri avversari, che compiono autentiche acrobazie per evitare i vostri colpi. Il livello grafico è semplicemente impressionante: la città è stata ricostruita nei suoi minimi dettagli: Times Square, il Rockfeller Center, il palazzo delle Nazioni Unite, non manca veramente nulla!

Il secondo gioco dell'AM3 presentato in Giappone è **Decathlon**, basato sulla tecnologia dell'ST-V (quindi facilmente convertibile su Saturn) che ripropone il vecchio pestaggio dei pulsanti che andava di moda negli anni '80, da **Track'n'Field** in poi. L'AM3 inoltre sta lavorando a un nuovo beat'em up poligonale, il cui titolo è **Last Bronx**. Sul prossimo numero potrete leggere uno speciale completo con tanto di immagini esclusive di **Virtua Cop 3** e, possibilmente, **Daytona 2**...



VALORA

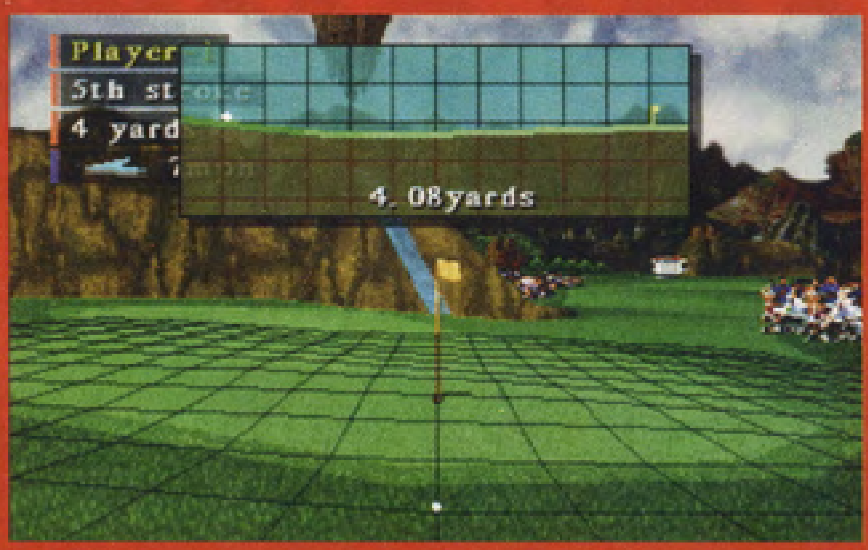


Certo, il golf in linea di massima è uno sport rilassante: lunghe distese erbose, aria fresca, il cinguettio degli uccellini... Ma alla lunga il tutto può anche annoiare. Ecco allora che quelli della Virgin, sfruttando l'esperienza e il successo di altri titoli del genere come **Pebble Beach Golf**, hanno realizzato un gioco letteralmente infernale. Ebbene sì, per questa simulazione è stato scomodato il diavolo in persona, al fine di progettare un percorso degno contemporaneamente della sua fama e dei giocatori più forti del mondo. Scordatevi quindi i comodi bunker di sabbia tropicale e i simpatici alberelli che spesso avete maledetto in altre occasioni. Qui le cose si fanno davvero più difficili: tanto per cominciare il disegno del tracciato è veramente ostico, ogni buca nasconde un'insidia e non potete permettervi alcun tipo di errore se non volete perdere per sempre la vostra amata pallina. Oltre a questo, che bene o male corrisponde a realtà in qualsiasi campo da golf, i programmatori hanno pensato bene di inserire il tutto in un'atmosfera surreale e di farcirlo con un bel po' di assurdi e diabolici trabocchetti. Cosa ne pensate di giocare su un fairway sospeso per aria? Se fate un birdie potreste dire di essere al settimo cielo! Le novità però non finiscono qui e in ogni momento della partita potreste rimanere sorpresi da qualche allucinante imprevisto.

Forse i puristi di questo genere di simulazioni storceranno un po' il naso vedendo le foto qui pubblicate, ma bisogna riconoscere che le innovazioni sono tutto sommato marginali e in definitiva ci si trova davanti al classico gioco di golf che presenta soltanto delle buche un po' diverse dal solito. Infatti il sistema di tiro e l'interfaccia giocatore sono le stesse che trovate in tutti i giochi di golf dell'ultima generazione: dalla barra alla potenza al sistema di regolazione dell'effetto... Tutto è realizzato nel modo più classico. Non ci resta che aspettare ancora poco per scoprire le vere qualità di questo titolo o se sia un flop come molti altri che hanno tentato di rivisitare le regole classiche di diversi sport.



Ma a voi sembra la locazione ideale per costruirci un campo di golf?



Sui green appare la solita griglia che mostra pendenze e dislivelli del terreno









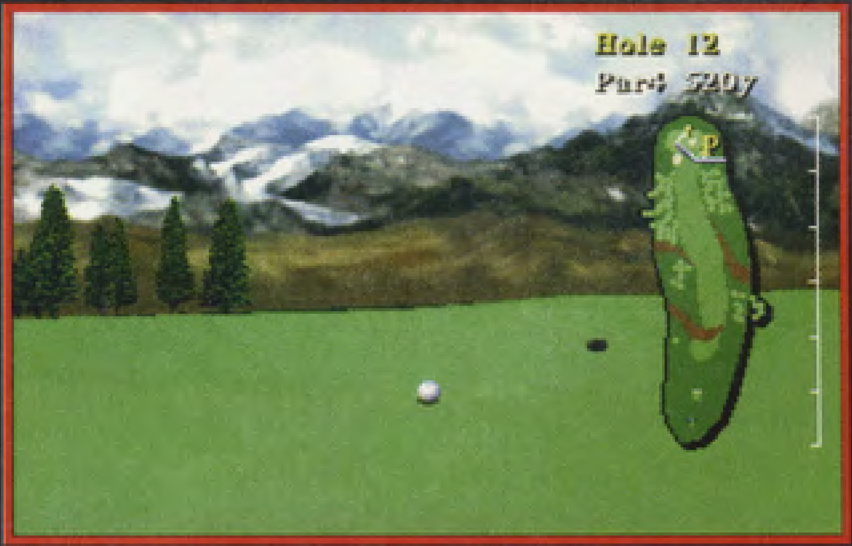
La Sfinge? Il deserto? Questi della Virgin devono essere impazziti...

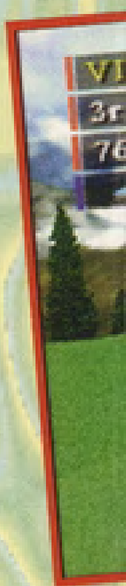
SENTO PUZZA DI ZOLFO

Competizione principale di **Valora Valley Golf** è il Devil's Open, che altri non è che un normale torneo di golf. Anche le altre opzioni a disposizione non brillano certo per fantasia. Potrete infatti trovare il match play (in cui lanciarvi in appassionanti duelli contro gli avversari), lo skin game (che mette in palio un certo montepremi su ogni buca) e lo stroke play (con cui vi potrete allenare anche in singole buche per capirne al meglio le insidie).

Una piccola menzione merita il parlato digitalizzato: i vostri colpi verranno infatti commentati da una voce alquanto demoniaca (e non poteva essere altrimenti...), che metterà in evidenza le caratteristiche delle buche e i risultati dei vostri tiri. Davvero inquietante.



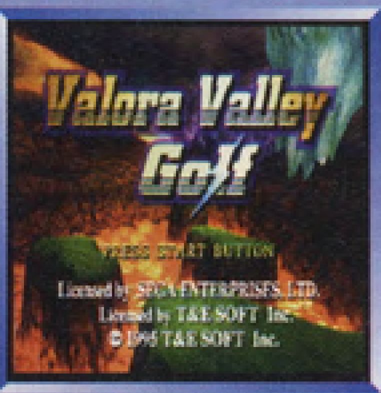




VALLEY GOLF

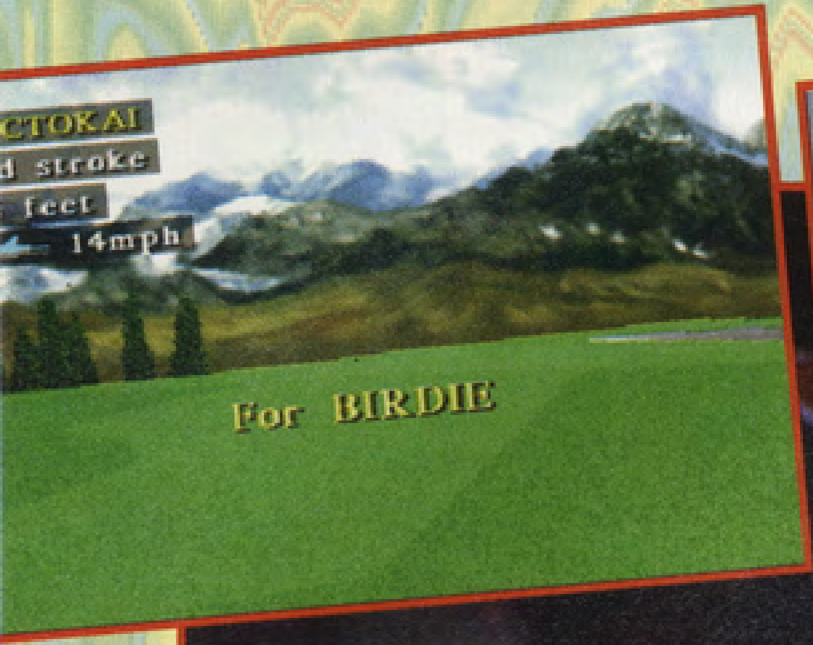






CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	AMERICANA

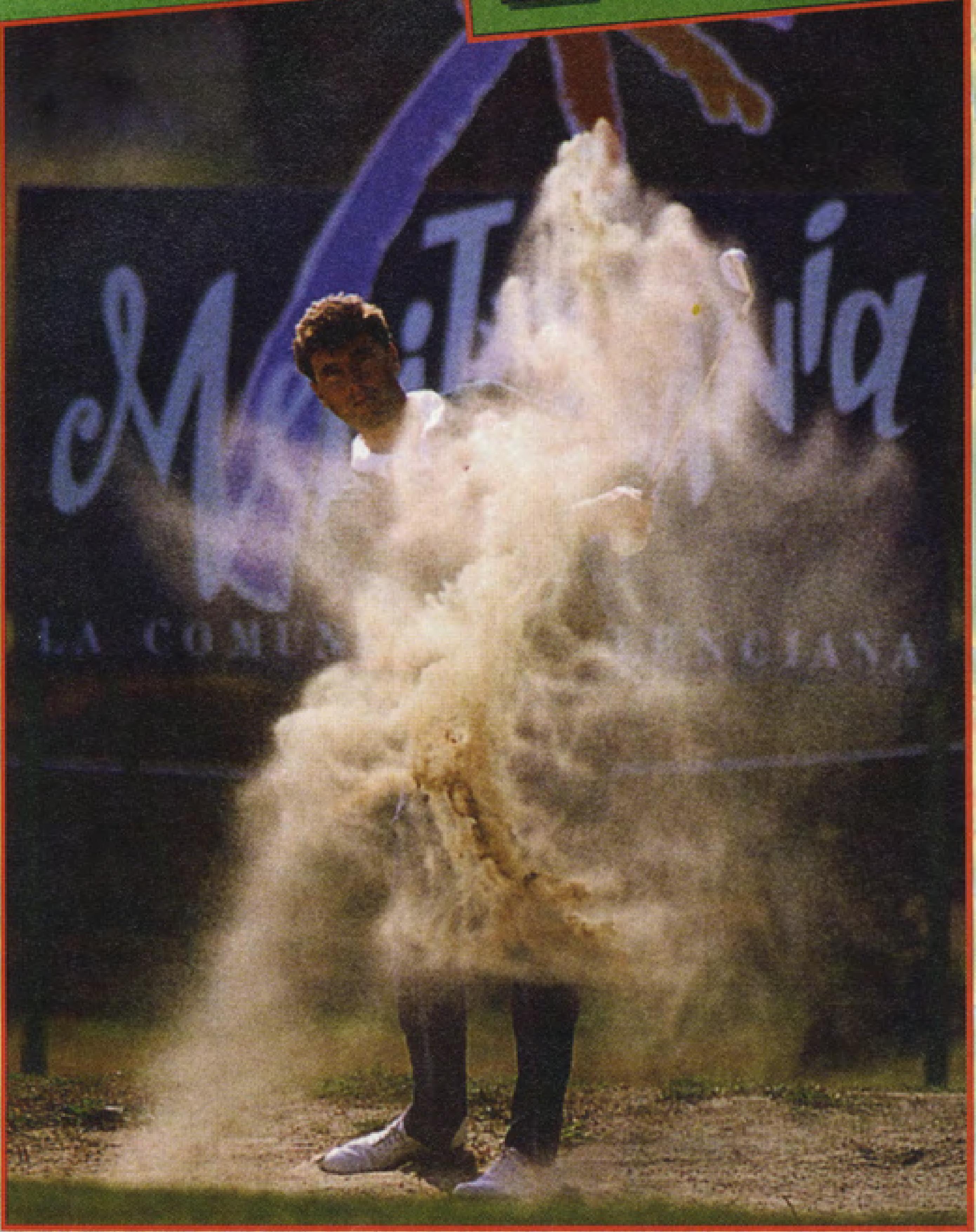








Giro-girotondo... Sì, stiamo dando i numeri anche noi...





...e dopo questo "simulatore di golf diabolico" possiamo dire di averle viste proprio tutte!



E' stato un po' come per l'asta sui diritti per il calcio. La Rai pensava di aver presentato l'offerta più alta, ma è rimasta scottata da monsignor Cecchi Gori. Allo stesso modo, l'Acclaim ha perso i diritti per le versioni casalinghe di Mortal Kombat 3 che credeva già proprie e che sono invece finiti alla GT Interactive... Potere dei dollari. Mega Console è lieta di presentarvi in anteprima il nuovo beat'em up della premiata ditta Tobias-Boon!

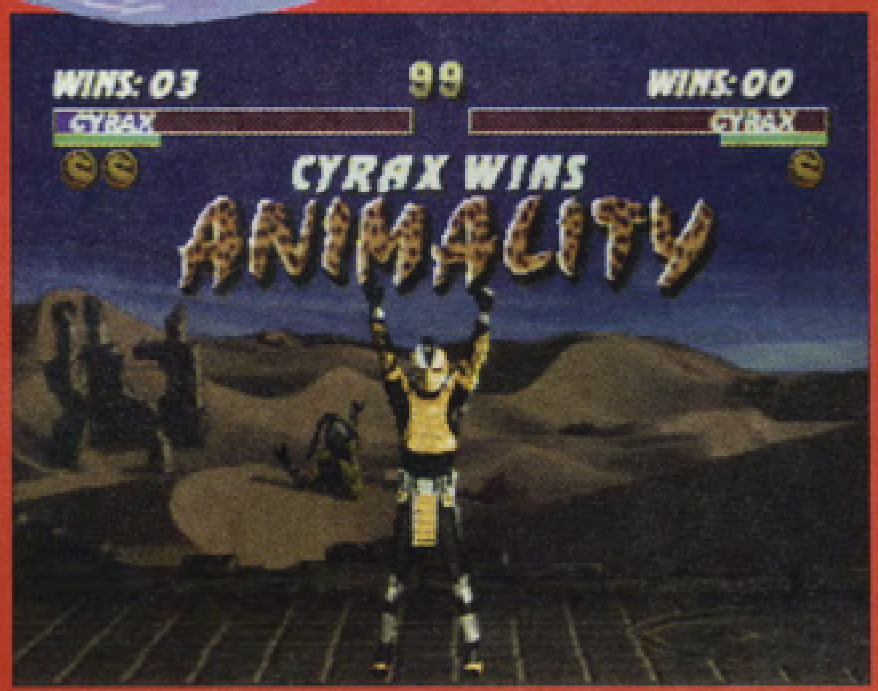
A CURA DI MATTEO BITTANTI



ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Ultimate Mortal Kombat 3** rappresenta, secondo molti, lo stato dell'arte per ciò che concerne i picchiaduro bidimensionali. Di certo la Williams ha fatto propria la strategia Capcom: lanciare update più o meno innovativi dei suoi picchiaduro per mantenere alta l'attenzione della comunità videoludica. **Ultimate Mortal Kombat 3**, il primo titolo della GT Interactive per Saturn, è stato sviluppato dalla Eurocom, un team inglese di Derbyshire che ha già prodotto **Jungle Book** per Megadrive, **Earthworm Jim** (Game Gear) e il recente **Cool Spot Goes to Hollywood.** Fino a oggi, il solo picchiaduro della serie creata da Tobias e Boon disponibile per Saturn era **Mortal Kombat 2**, pubblicato sotto etichetta Acclaim: una conversione senza infamia e senza lode. Ma **Ultimate Mortal Kombat 3** promette davvero grandi cose, almeno se amate il genere. È pur vero che i possessori di Sony PlayStation si stanno sollazzando con **Mortal Kombat 3** sin dallo scorso ottobre, ma ora la situazione è destinata a cambiare radicalmente, dal momento che la versione Saturn include una serie di novità eclatanti. Tra queste segnaliamo ben sette lottatori in più rispetto alla precedente versione, per un totale di ventuno, quasi il doppio di quelli di **StreetFighter Alpha.** Graficamente parlando, balza immediatamente all'occhio la riduzione delle dimensioni degli sprites del 15% rispetto al coin-op, al fine di mantenere un'adeguata proporzione su schermo. Il tipo di risoluzione impiegata dal Saturn per i giochi bidimensionali si avvicina molto a quella del coin-op, e questo ha facilitato molto le cose agli Eurocom. **Ultimate Mortal Kombat 3** ci dà inoltre la possibilità di combattere in quattro nuovi scenari: Desert, Hell, Cavern e Waterfront. Si tratta di alcune delle schermate più visionarie dell'intero OutWorld. In Desert, un Cyrax semi-sepolto nelle dune, combatte strenuamente per sopravvivere. Hell richiama i disegni di Giger: una pila di teschi avvolta da una nebbia sinistra... In Waterfront ci ritroviamo a lottare accanto a un fiumiciattolo putrido in un ambiente sub-urbano. Cavern è uno scenario cavernoso, lugubre e probabilmente umidiccio. I nuovi fondali sono accessibili direttamente all'inizio del gioco e sono anzi selezionati più degli altri dalla CPU.

Da quello che abbiamo visto fino a oggi, l'Eurocom sta svolgendo un ottimo lavoro di programmazione. Tutti i dettagli del coin-op sono stati fedelmente riprodotti nella versione Saturn. La limitata quantità di RAM di cui è equipaggiato il Saturn ha creato più di un grattacapo ai coders inglesi, problema questo che Minami della Capcom aveva già sottolineato qualche mese fa. Gli Eurocom hanno sudato sette camicie con i baffi per riuscire a inserire nei miserrimi due 2MB di RAM onboard tutte le mosse dei due personaggi su schermo, il fondale e gli effetti sonori. Per evitare rallentamenti dovuti al classico "collo di bottiglia", gli Eurocom hanno preferito inserire fatalities e parlato finale al termine di ogni combattimento, con l'unico incomodo di dover sopportare un caricamento da CD-ROM. Non si può avere tutto, no?



Come potete vedere Cyrax ha preso ripetizioni di combattimento da BioMassa...

I Lottatori

Kitana, Reptile, Jade, Mileena, Classic Sub-Zero, Scorpion sono stati remixati di brutto. Per Jax, Kano, Kung Lao, Liu Kang e Shang Tsung invece non si segnalano differenze sensibili rispetto alle loro precedenti apparizioni. Smoke, Sektor, Nightwolf, Sub-Zero, Sindel, Stryker, Cyrax, Kabal e Sheeva sono apparsi in **MK3** e sono stati leggermente modificati in questo update: ***check'em out!***



1) KITANA

Assente in **Mortal Kombat 3**, Kitana indossa un abitino succinto e vanta una devastante Stretch Kiss Fatality.





2) REPTILE

Le tecniche di Reptile sono state nettamente migliorate in questo update, grazie a mosse devastanti come il Dash Punch e l'Acid Spit, una fatality letteralmente corrosiva...





3) JADE

Originariamente Jade era un personaggio non utilizzabile in **Mortal Kombat 2**, ma in **Ultimate Mortal Kombat 3** è accessibile direttamente dal menu. La sua Spike Fatality è particolarmente deleteria.





4) SCORPION

Massiva la sua Hell-Raiser Fatality.





5) ERMAC

Forse non tutti sanno che Ermac sta per Error Machine. In origine si trattava di un bug del coin-op che lo portava ad apparire di tanto in tanto. Boon e Tobias ne hanno fatto un personaggio vero e proprio.





6) MILEENA

È una delle lottatrici segrete e può essere selezionata solo attraverso un codice specifico. Non differisce molto rispetto ai precedenti episodi in cui è apparsa.





7) CLASSIC SUB-ZERO

Ed eccolo qua, il vecchio Sub-Zero, accessibili solo digitando il corretto cheat-mode. All'inizio circolavano voci di corridoio secondo le quali Classic Sub-Zero fosse in realtà un nuovo personaggio, Rain.





8) JAX

Dopo il trapianto di braccia cyber in **Mortal Kombat 3**, Jax si è un po' arrugginito, visto che non presenta alcuna differenza di rilievo con la sua precedente controparte.





9) KANO

Assente in **MK2** e presente invece nel terzo, Kano è tornato più incacchiato che mai. Massiva la sua Skeleton Removal Fatality, senza contare l'estrema agilità dei suoi movimenti.





10) KUNG LAO

Invecchia bene, il buon Lao. La sua Hat Slice Fatality è capace di affettare i tarpani avversari in tre pezzettini. Non ha perso smalto dai tempi di **Mortal Kombat 2**...





11) SHANG TSUNG

È uno dei due personaggi ad aver partecipato a tutti e tre i combattimenti mortali. Shang Tsung ha sviluppato una serie di morphing radicali ed è uno dei lottatori più forti dell'intera cricca.





12) LIU KANG

Al pari di Shang Tsung, anche Liu Kang ha partecipato a tutte e tre le edizioni di **Mortal Kombat**. È capace di effettuare la fatality più simpatica tra tutte: l'Arcade Squash.





13) SMOKE

Ebbene sì, gente: è giocabile, e di brutto, senza cheat mode. Robot assassino che utilizza tecniche analoghe a quelle di Reptile...





14) NIGHTWOLF

Dopo il debutto in **Mortal Kombat 3**, Nightwolf sta facendosi strada nell'OutWorld. Tuttavia, in **Ultimate** non possiede mosse radicalmente nuove e questo costituisce un handicap.





15) SEKTOR

Uno dei tre ninja assassini di **MK**. Possiede una serie di mosse radicali distruttive. Il suo rivale per antonomasia è Sub-Zero.





16) SUB-ZERO

È lui, il mitico sottozero, ma senza uniforme ninja. È molto più rapido rispetto a Classic Sub-Zero...



Continua ....►



17) SINDEL

L'ex moglie di Shao Kahn, deceduta 10.000 anni fa è stata riportata in vita dal perfido lottatore, ma solo per conferirgli energia diabolica e organizzare il Kombattimento Mortale...

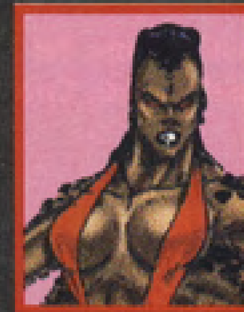




19) CYRAX

Il secondo ninja assassino sulle tracce di Sub-Zero. A differenza del suo alter-ego, tuttavia, è in grado di realizzare una fatality autodistruttiva.





20) SHEEVA

Appartenente alla stessa razza di Goro (stessa faccia, stessa razza, potremmo dire a questo punto...) Sheeva può effettuare mosse analoghe al primo. L'ulteriore riprova che la tipa non è di questo pianeta è data dal suo sangue: verde come gli spinaci.





21) KABAL

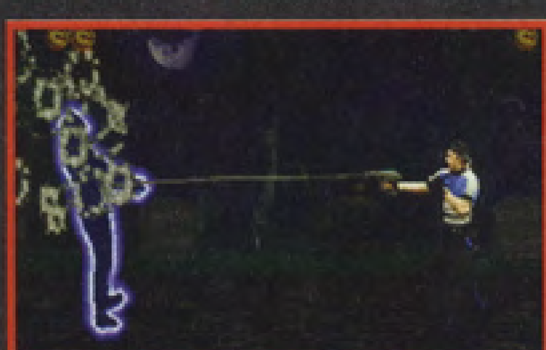
Dopo l'esordio in **MK3**, Kabal è diventato uno dei personaggi più amati dal pubblico, ammesso e non concesso che si possa amare uno sprite di pochi centimetri.





18) STRYKER

Uno dei nuovi personaggi introdotti da **Mortal Kombat 3**, Stryker vanta una nuova mossa con la rivoltella che produce seri danni, o almeno così dicono...







Si vede che Chirax è esperto in esplosioni...



Sheeva ha appena eseguito la fatality che vorrei fare a Diego in questo istante se non abbassa il volume del dannato televisore...





Aaaaaaaaah! Ma vi sembrano fondali da mettere in un videogioco?





Jade cerca di far passare l'emicrania al proprio clone…



A quando Mortal Kombat vs StreetFighter?



CASA PRODUTTRICE
GT INTERACTIVE

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
MAGGIO



Si, ma che alito, lavatevi i denti la prossima volta!!!

















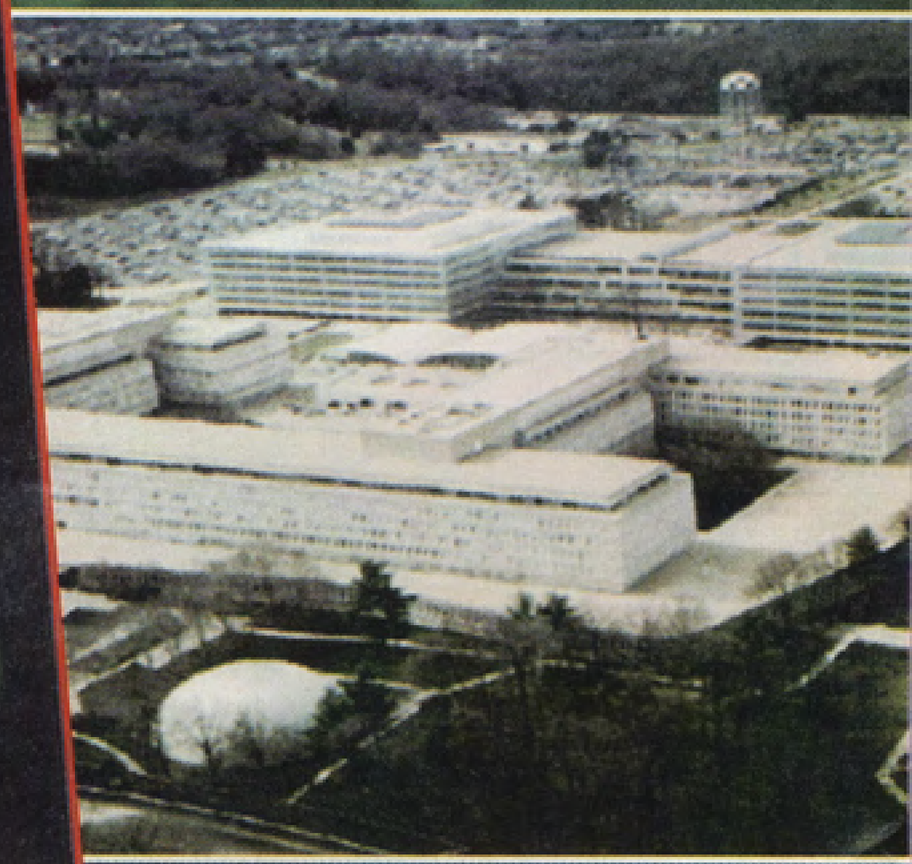
Se avete sempre sognato di essere un agente super segretissimo con tanto di aiutante (magari proprio il caro e buon vecchio Marocco) nonché licenza di guida, di caccia, di pesca e di uccidere, allora questo è davvero il game che fa per voi! Infatti, grazie a questo nuovo titolo targato Activision, avrete finalmente la possibilità di impersonare un affascinante agente segreto senza correre il rischio di trovarvi atomizzati da un fascio laser o da un missile atomico di passaggio. Il gioco trae ispirazione da alcuni episodi realmente accaduti durante il periodo della famigerata guerra fredda. La trama di questo **Spycraft** vi vede vestire i panni di un impassibile agente della CIA che, spedito oltre la cortina di ferro, dovrà riuscire a far luce sul misterioso assassinio di un alto funzionario governativo russo oltre che a raccogliere il maggior numero di informazioni possibile su un giro di dollari falsi che minaccia di mettere in pericolo la stabilità dell'intero globo. A questo punto qualcuno di voi potrebbe sbottare dicendo: "Interessante, però che cavolo ne sanno di spionaggio quelli della Activision?". Niente, ecco cosa! Ed è proprio per questo motivo che la software house a stelle e strisce ha assunto un vero e proprio agente della CIA, nonché un famoso autore (non chiedetemi come cavolo si chiama, please!) di romanzi di spionaggio che hanno collaborato con i programmatori alla creazione sia della trama che della struttura di sittale titolo. Indubbiamente una delle caratteristiche migliori di questo **Spycraft** è costituita dalla grande libertà di azione offerta al giocatore. Tutto, dalle scene dei crimini ai nascondigli segreti fino agli archivi della polizia, potrà essere visitato und ispezionato alla ricerca degli indizi anche più insignificanti. Naturalmente anche in questo caso non potevano mancare le ormai canoniche sequenze in FMV utilizzate, ancora una volta, per legare fra di loro i vari capitoli che compongono la storia del game, nonché per rendere più appetibili e ricche di atmosfera le fasi di gioco più statiche. Sfortunatamente, al momento, non siamo ancora riusciti ad ottenere dall'Activision una data di uscita precisa di questo titolo. Pare infatti che i programmatori di **Spycraft** siano tuttora al lavoro per inserire, all'interno del titolo, una nuova serie stage "alla **Operation Wolf**" più una opzione che consentirà a tutti i futuri possessori di un modem per il Saturn di linkarsi ad Internet. Qui i fortunati surfer virtuali potranno avere accesso ad un particolare sito dove potranno acquisire una serie di info e di update riguardanti sittale prodotto. Davvero una trovata geniale; peccato che qui in Italia...

SPYCRAFT



Che dite, questo signore vorrà farci accendere oppure piantarci una bella pallottola in fronte?





OCCHIO NON VEDE...

INTELINK



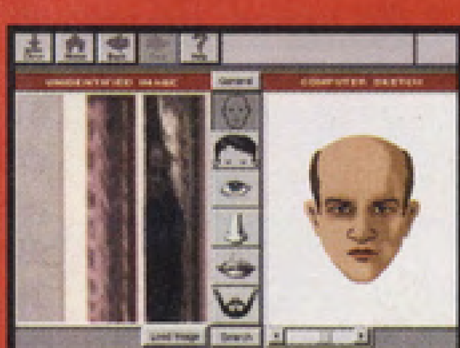
Spycraft mette il giocatore ai comandi di una task force targata CIA. Praticamente sarete quello che in gergo viene definito "un contatto" e quindi il vostro compito sarà quello di navigare attraverso tonnellate di database, visionare foto, controllare mappe, intercettare conversazioni, il tutto alla disperata ricerca di qualche indizio che possa aiutarvi nella vostra impresa. Per semplificare un po' il lavoro avrete a disposizione una vasta serie di programmi altamente tecnologici i più utili dei quali saranno, sicuramente, il Kat ed il famigerato Mix Match. A quando la loro recenza? Ma non appena riusciremo a seminare gli agenti del KGB, mi pare ovvio!

KAT



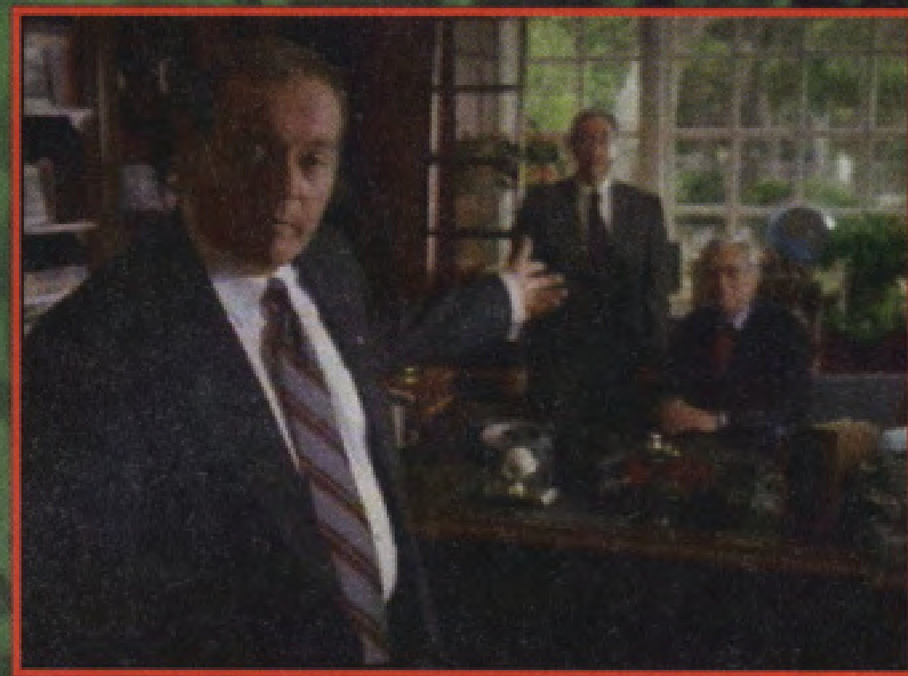
Il Kennedy Assemblation Tool deve il suo nome al nefasto evento nel quale fu utilizzato per la prima volta (ovvero l'assassinio dell'omonimo presidente degli USA). Sostanzialmente si tratta di un programma in grado di analizzare le varie traiettorie compiute da eventuali proiettili partendo dai fori che questi hanno lasciato nei muri, nelle auto o nei cadaveri di qualche sfortunato passante! Si tratta di un tool estremamente utile grazie al quale potrete individuare, in maniera abbastanza precisa, il punto da cui un cecchino ha fatto fuoco contro la sua povera vittima. L'unica cosa di cui vi dovrete preoccupare è che nessuno sposti il cadavere una volta che questo è stato colpito altrimenti potreste ridurvi ad accusare di omicidio il panettiere sotto casa vostra, il che non è molto salutare!

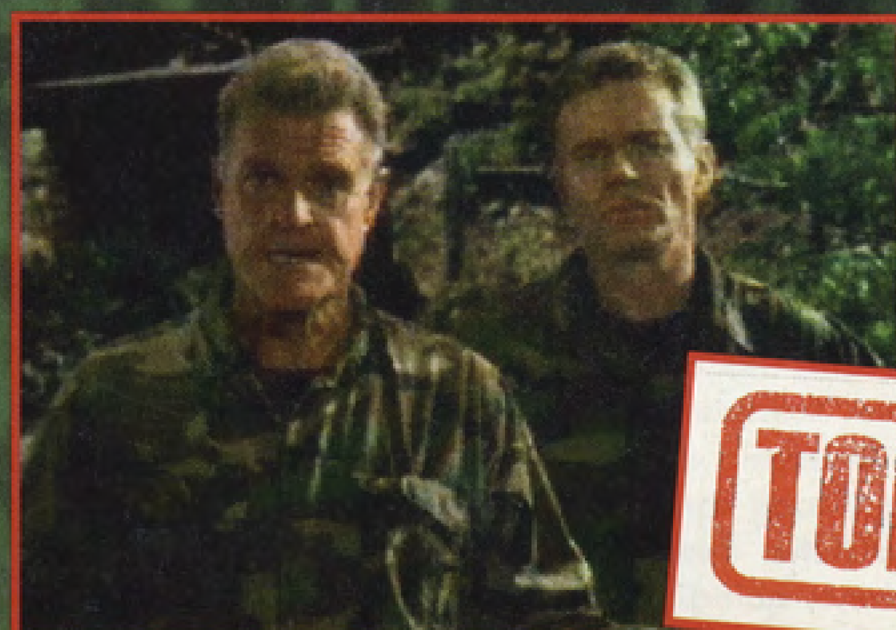
MIX AND MATCH



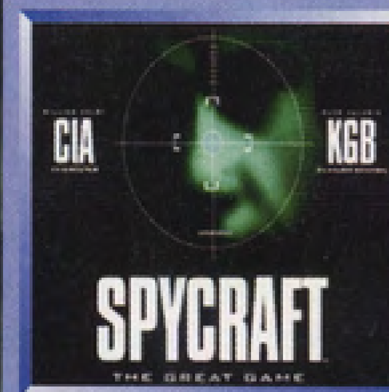
Una volta che la "sorgente" dei proiettili è stata individuata potete cercare di produrre un identikit dell'assassino visionando filmati, ascoltando testimoni, analizzando foto da satellite (ehhmm....) e così via. Una volta che avete raccolto tutte le info possibili ed immaginabili (numero di occhi, dimensioni delle papille gustative, eventuale eccedenza di peli superflui...) potrete passare ad immettere tutti i dati in vostro possesso in un programma denominato Mix and Match, che provvederà a fornirvi uno stupendo ritratto in 3D del vostro uomo! Fatto ciò non dovrete far altro che inserire l'immagine del mostro... errr... volevo dire uomo... nel vostro database e vedere cosa viene fuori! Chi lo sa, potreste anche trovare la vostra anima gemella!







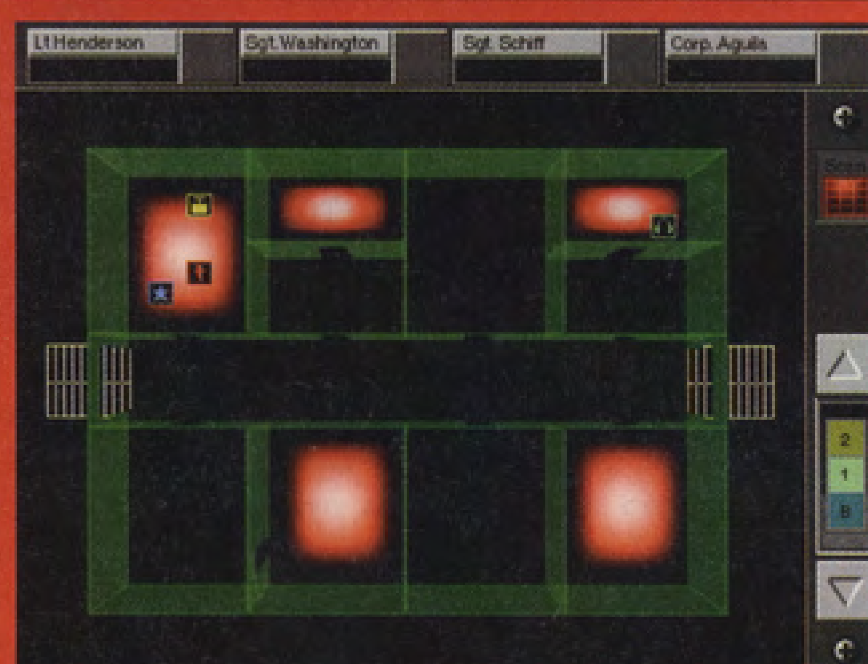




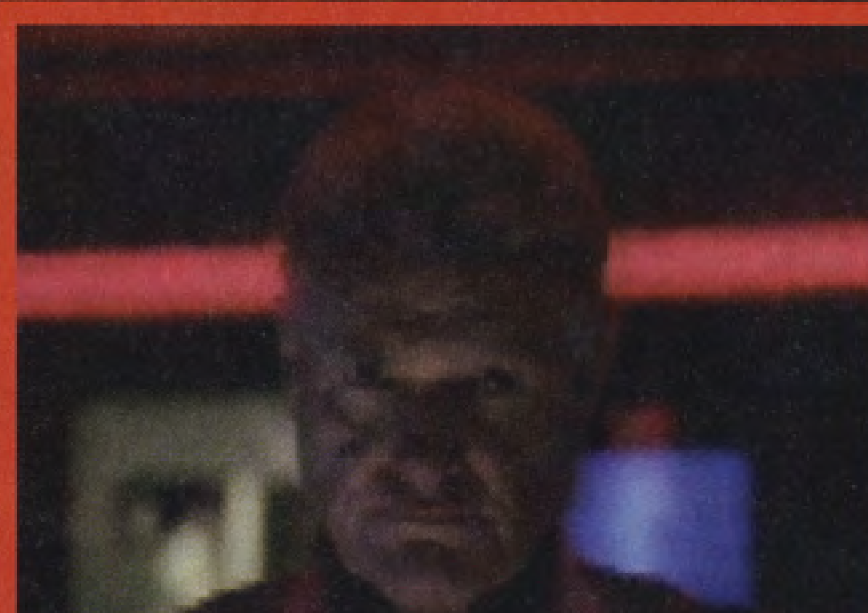
CASA PRODUTTRICE
ACTIVISION

GENERE
AVVENTURA

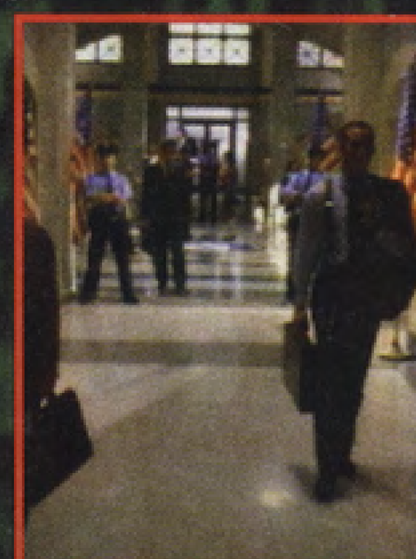
USCITA
IMMINENTE



Dunque signora, se io fossi in lei qui ci metterei un bell'armadio a muro alto fino al soffitto. Invece, nel bagno...



In Spycraft i programmatori non hanno badato a spese per realizzare i vari effetti speciali presenti nelle sequenze di gioco. Qui, ad esempio, potete ammirare un agente segreto in tutta la sua bruttezza!







In attesa di altre belle notti magiche, nella speranza di rivedere il codino di Roby Baggio ondeggiare sulla maglia azzurra e scongiurando che la finale si concluda con l'ennesima lotteria dei rigori, tra breve i possessori di Saturn potranno pregustare il sapore della kermesse europea. Che Dio ce la mandi buona...



La grande ruota motrice del calcio continua a girare inesorabilmente, trascinandosi dietro affari più o meno leciti e deliri di tifosi più o meno sani di mente. Il ricordo della cocente sconfitta nella finale del mondiale statunitense è ancora aperta, e già ci troviamo alla vigilia di una nuova manifestazione internazionale di una certa rilevanza come gli Europei, per il quale ancora una volta la nostra amata (e odiata da alcuni stessi italiani scellerati!) nazionale parte tra le favorite. Scongiuri a parte, tra poco cominceremo ancora una volta a fare i conti con una miriade di titoli calcistici dedicati alla manifestazione, quindi di articoli come questi presto ne potrete leggere fino alla nausea. Ad aprire la carrellata, che pensiamo si chiuderà in luglio, è **Euro '96 Soccer**, un nuovo gioco di calcio ispirato a questa manifestazione. In realtà l'apparizione del prodotto non è del tutto improvvisa, perché celato dietro il nome di **Actua Soccer** ha già mostrato le proprie nudità ai fortunati/sfortunati possessori di Playstation e PC. Per dirla in breve, il titolo dovrebbe essere una sorta di **Actua 2** per Saturn, cioè migliorato e ritoccato rispetto alle versione precedenti in molti aspetti. Per chi non lo conoscesse, vi basti sapere che si tratta di una simulazione molto arcade, basato su una grafica poligonale massiccia e un sistema di inquadrature dinamiche alla **FIFA '96**. Rispetto al titolo dell'EA Sports, **Actua** è in possesso di una giocabilità maggiore e di un'immediatezza nei comandi non indifferente. In meno ha però il livello di intelligenza artificiale e la varietà d'azioni. O meglio, questi erano i limiti delle versioni precedenti, perché per quella del Saturn i programmatori hanno cercato di dare più credibilità e consistenza alle azioni gestite dal computer, al punto da far ben sperare in termini di risultati globali. **Euro '96**, oltre ad avere al proprio interno le sedici squadre ammesse alle fasi finali del torneo, presenterà un commento più ricco di frasi pronunciate da Barry Davies, una sorta di Bruno Pizzul d'oltremanica. Dal punto di vista estetico subirà un notevole rafforzamento; non date troppo peso alle foto in queste pagine, perché sono tratte da una versione finita al 75%, quindi ancora incompleta di molti particolari e priva dei 256 colori che faranno schizzare gli occhi dalle orbite nella versione finale. Speriamo almeno di non perdere troppe diottrie...



Punizione dal limite: ci vorrebbe Baggio o il mitico Zolauro...



Questa foto mi fa venire in mente un paio di pantaloni scozzesi che avevo 15 anni fa: semplicemente osceni!

PER IL CALCIO PRENDEREI ANCHE I CALCI!

Qualcuno darebbe via la sorella pur di non perdersi una partita. Noi, dal canto nostro, possiamo venirvi incontro raccogliendole nella nostra redazione. Il calcio fa fare di queste pazzie, si sa, ma questo è niente se paragonato alla maniacale cura per i particolari dei ragazzi della Sega, che per definire i movimenti dei calciatori elettronici hanno impiegato nuove sofisticatissime tecniche di rilevamento e trasposizione su computer. In questo modo le rovesciate non dovrebbero più sembrare degli improvvisi cambi di posizione spazio-temporale degli omini, ma al contrario appariranno come delle fluide girate di giocatori attenti ai movimenti della palla. E ancora corse, tiri, tuffi per colpire la palla con la testa o le gambe dell'avversario con i tacchetti potrebbero stupire per il loro incredibile realismo. Per il momento esaltatevi con questo foto forniteci dai produttori, mentre con la recensione aspettatevi immagini spettacolarissime.







LE SQUADRE CON LE ALI SULLE FASCE NON VOLANO!





Ancora quattro dati su quello che si annuncia uno tra i più bei giochi del momento. I cori poveri delle versioni Playstation e PC saranno rimossi e sostituiti da urla impressionanti, voci esaltanti e rumorini assordanti, per un effetto globale da vero stadio. Alla Sega pensano di introdurre un coro d'incoraggiamento peculiare ad ogni singola squadra del torneo, ma se ne avranno il tempo ne aggiungeranno molti di più. Sul campo ad esaltarvi ci penseranno invece la grafica poligonale e tutta una serie di animazioni davvero spassose. Per dirne una, le celebrazioni in caso di gol saranno ben dodici, tutte divertenti e rievocatrici di momenti di delirio di alcuni giocatori tra i più famosi (ci sarà anche Ravanelli e la sua corsa con la maglia sulla faccia?). Con la recensione speriamo di presentarvi tutte queste scenette, anche se la cosa si preannuncia come un'impresa non da poco.

CHICCHE VARIE

Per gli amanti dei numeri, accanto alle prodezze dei giocatori in campo vi farà piacere sapere che potrete gustarsi tutta una serie di tabelle riassuntive degli aspetti più importanti del gioco. Infatti, nella sezione antecedente la partita potrete scegliere chi mandare in campo non solo in base ai gusti personali in fatto di nomi, ma anche seguendo le caratteristiche fisiche-tecniche di ogni elemento riassunte nei canonici parametri in percentuali. Se le decisioni prese avranno avuto o meno un riscontro positivo lo dirà prima il campo, in seguito una tabella riassuntiva di ciò che vi è accaduto. Nel caso odiaste la matematica potete stare tranquilli, perché in fin dei conti non sono aspetti così decisivi come si possa pensare (almeno si spera).











Speriamo che nella versione finale ci sia la possibilità di selezionare la seconda maglia o certi match saranno davvero problematici

IL GIOCO UFFICIALE

Euro '96 Soccer (o **Actua 2**, se preferite) è il gioco ufficiale degli Europei. Per aggiudicarsene i diritti quelli della Sega hanno sborsato fior di bigliettoni, ma in fin dei conti la decisione presa dovrebbe ricompensarli ampiamente. Infatti, grazie a questa abile mossa di mercato il gioco avrà un contenuto reale sia in fatto di nomi di squadre e giocatori, sia nella composizione di gironi e calendario. E come se tutto questo ancora non bastasse, grazie a tali concessioni ufficiali i programmatori hanno potuto trasformare in codice macchina tutte le piccole peculiarità che caratterizzano i sette terreni di gioco, ovvero l'enorme distesa verde di Wembley (sede della finale), o i bellissimi fondi di Villa Park, Hillborough e Old Trafford. Insomma, anche a distanza di parecchi chilometri, nel vostro piccolo tutti sarete abilitati a vivere emozioni mai provate.





L'ALBO D'ORO DICE DUE VOLTE GERMANIA

Ecco la lista dei vincitori delle manifestazioni precedenti della giovane manifestazione. Nel lontano '68 vinse l'Italia. Non è passato troppo tempo? Per chi non lo sapesse, l'europeo si svolge ogni quattro anni, alternandosi di due in due con i mondiali.

- 1960 - URSS
- 1964 - SPAGNA
- 1968 - ITALIA
- 1972 - GERMANIA OVEST
- 1976 - CECOSLOVACCHIA
- 1980 - GERMANIA OVEST
- 1984 - FRANCIA
- 1988 - OLANDA
- 1992 - DANIMARCA





Ed ecco la Bulgaria di Hristo "ho proprio una bella fantamedia" Stoi...







Pubblicità a palate anche nei videogiochi: ma dove andremo a finire? (dida retorica n° 173)

QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

Come **FIFA '96** e **Actua** versione PC-Playstation, anche il titolo per Saturn vanterà un sistema di inquadrature ricco di possibilità e dinamicità. Attualmente non ci è ancora dato di sapere il numero e le eventuali novità, ma state pur certi che con tutto quel popò di grafica poligonale sul campo, le inquadrature saranno altrettanto spettacolari e fluide nei movimenti così da farvi sentire davvero in mezzo ad un campo di calcio. Noi tutti ci auguriamo però un coinvolgimento non troppo totale, visto che di colpi sugli stinchi ne prendiamo fin troppi da BioMassa, durante le sue solite crisi di inferiorità da Fantacalcio...











In questa foto più che un pallone mi sembra il cubo di Rubik

A GIUGNO NON PRENDETE IMPEGNI

Per maniaci e programmatori incalliti, ecco il quadro con date della prima fase del torneo. Tenetevi liberi soprattutto per il 17 giugno, dovrebbe giocare Ciro Patata con la squadra del pancreas.

GIUGNO:

Sabato 8:	Inghilterra - Svizzera
Domenica 9:	Spagna - Bulgaria
	Germania - Repubblica Ceca
	Danimarca - Portogallo
Lunedì 10:	Olanda - Scozia
	Romania - Francia
Martedì 11:	ITALIA - Russia
	Turchia - Croazia
Giovedì 13:	Svizzera - Olanda
	Bulgaria - Romania
Venerdì 14:	Repubblica Ceca - ITALIA
	Portogallo - Turchia
Sabato 15:	Scozia - Inghilterra
	Francia - Spagna
Domenica 16:	Russia - Germania
	Croazia - Danimarca
Martedì 18 :	Scozia - Svizzera
	Francia - Bulgaria
	Olanda - Inghilterra
Mercoledì 19:	Russia - Repubblica Ceca
	Croazia - Portogallo
	ITALIA - Germania
	Turchia - Danimarca

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

USCITA
IMMINENTE













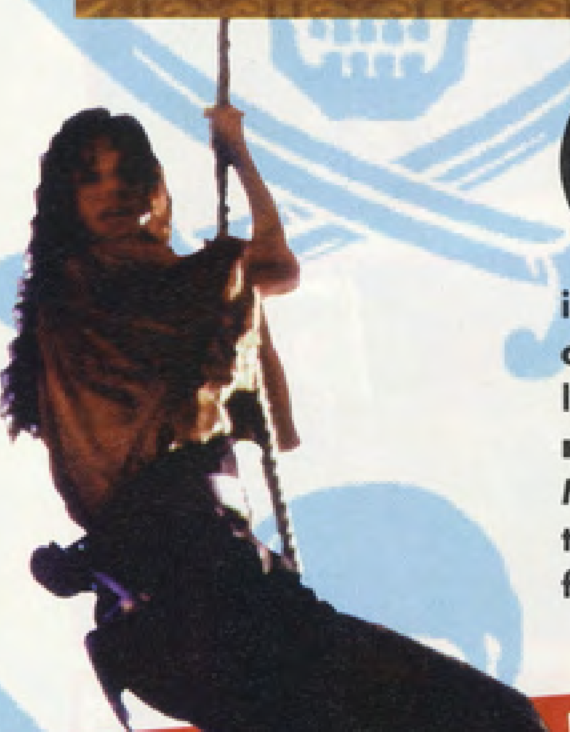
Ehi, ma hanno messo le porte da calcetto!!!











Proprio quando pensavamo di aver visto tutto, ecco che qualcuno viene fuori con un gioco di scherma. Esatto, un "affettaduro"! Con uno sprite di Geena Davis come protagonista. Il tutto ispirato a un bizzarro film di pirati (ribattezzato *Corsari* in Italia) così costoso da aver mandato in bancarotta la sua compagnia produttrice, che da allora è — scusate il gioco di parole — affondata senza lasciare traccia. Riuscirà la versione videoludica di questa pellicola maledetta a non fare la stessa fine?

Era dai tempi di **Pirate's Gold** (da qualche anno, quindi) che non si vedeva un gioco basato sulle mirabolanti imprese dei pirati vissuti nel diciassettesimo secolo. Anche al cinema il genere piratesco non dava segni di vita da molti anni (grazie probabilmente al tonfo di **Pirati**, realizzato da Roman Polanski nel 1986), finché **Cutthroat Island** (il film con Geena Davis e Matthew Modine che ha figliato l'omonimo gioco) non è entrato in lavorazione. La versione videoludica ci offre l'occasione di controllare la piratessa dai capelli rosso fuoco interpretata da Geena Davis e, con essa, farne di tutti i colori per 22 livelli ad alta concentrazione di violenza fisica ravvivati dalla presenza di qualche piattaforma e di un inseguimento in carrello minerario, tanto per rendere il tutto sempre interessante. In programma ci sono anche duelli a spada tratta con orde di brutti ceffi, possibilità di affettare i suddetti con lame più grandi di quella che già si possiede, raccolta di oggetti utili e di frammenti di una mappa che una volta ricomposta potrà condurci al tesoro sepolto a Cutthroat Island (ovvero "L'Isola dei Tagliagole"). Non è un "programma" allettante?

DOVE VAI SE LA MAPPA NON CE L'HAI?

Come nei film di Errol Flynn, le terre esotiche che visitate nel corso dei vostri viaggi sono simboleggiate da una serie di puntolini che adorna la vostra mappa in via di reintegrazione; ogni sagoma informe simboleggia un livello del gioco e la "X" indica, naturalmente, il punto dove scavare.





L'ISOLA DEL TESORO

Il gioco segue fedelmente la trama del film. Corre l'anno 1688 e la temuta piratessa Morgan Adams eredita parte di una mappa del tesoro dal padre in fin di vita. E' un terzo di una mappa che può condurre a Cutthroat Island e alle incredibili ricchezze che vi sono sepolte. Disgraziatamente anche lo zio di Morgan, Dawg Brown, è al corrente della mappa e sta già ispezionando i Caraibi per trovare gli indizi che possono condurlo all'isola del tesoro e quindi al punto contrassegnato con una croce. Non si fermerà davanti a nulla e a nessuno, Morgan e fratello compresi, per ottenere la mappa. Intanto il Governatore Ainslee, noto ammazza-pirati, ha preso il largo per impedire a chicchessia di mettere le mani su qualsiasi cosa, tesoro compreso. Inutile dire quali conseguenze avrà tutto ciò, vero?









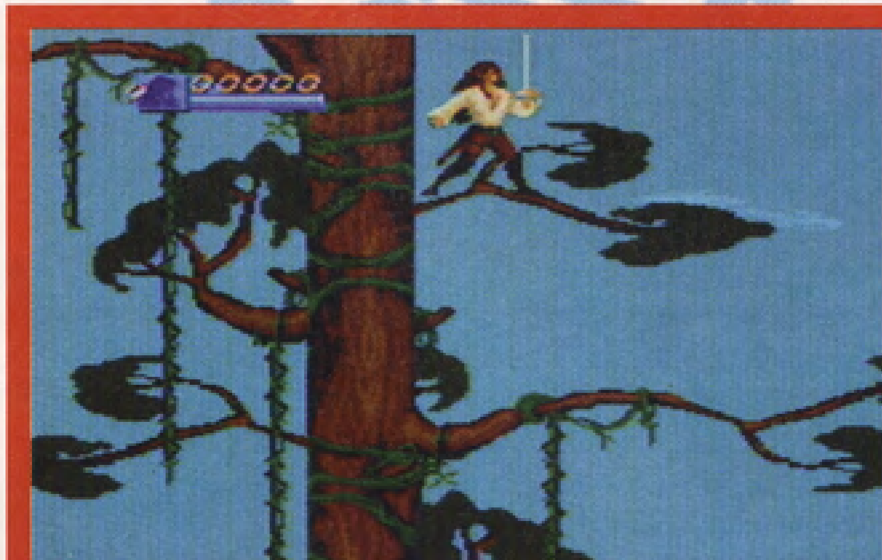


CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
IMMINENTE





Questo la vera Geena Davis non lo farebbe mai. La sua controfigura, forse, ma non lei



Avete mai visto una piratessa con labbra al silicone? Noi si, in Corsari!

CROCIERA NEI CARAIBI

La versione videoludica di **Cutthroat Island** offre a uno o due giocatori la possibilità di darsi da fare in due differenti modalità di gioco: il "brawling mode" o lo "swashbuckling mode". Il primo prevede l'uso dei pugni come solo modo per farsi largo fra i nemici, mentre il secondo propone per lo stesso scopo l'impiego della sciabola e nient'altro. E' inoltre possibile giocare sia nei panni di Morgan che in quelli del suo amichetto Shaw e quindi farsi strada con le cattive dalla Giamaica ai Caraibi, il tutto potendo spostarsi in avanti o all'indietro e a destra o a sinistra. Completando con successo alcuni livelli si ottiene l'opportunità di usare nuove mosse speciali, che in un viaggio irto di insidie come questo fanno sempre comodo...



Dovete togliere Shaw di prigione e far fuori il governatore, un tipo fuori di melone noto come 'The Warder'. Poi, una volta liquidatolo, raccogliere il frammento di mappa che si lascia dietro e prendergli le chiavi



In questa emozionante fuga a bordo di un carrello minerario, dovete schivare alberi e macigni rotolanti. Riflessi pronti e buona memoria per ciò che vi ha fatto deragliare in precedenza sono l'unico modo per uscire vivi da questo slalom ad alta velocità



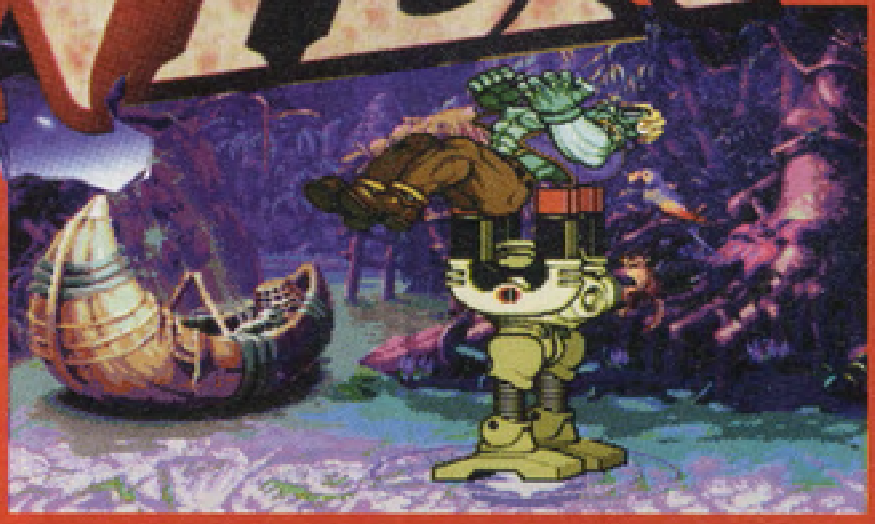
Sulla stessa Cutthroat Island dovrete affrontare i pericoli che si nascondono nella giungla. Occhio dunque a scimmie, sabbie mobili e al mortifero Dawg Brown...



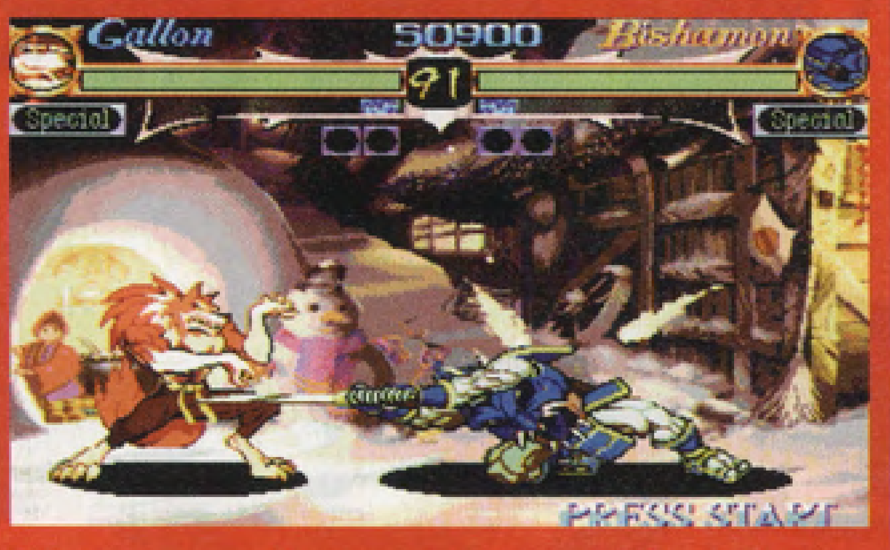
SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

VAMPIRE HUNTER

Dopo dozzine di preview, foto, annunci, domande, risposte, controindicazioni, leggere attentamente le avvertenze e le modalità d'uso, ecco finalmente approdare sul Saturn il seguito di uno dei picchiaduro più assurdi mai apparsi nel mondo videoludico. In **Vampire Hunter** sono stati conservati tutti i precedenti personaggi e in più ne sono stati aggiunti quattro, due dei quali erano i boss finali del primo capitolo. Cosa ci riserva la Capcom per il futuro? Chi vivrà saprà, intanto beccatevi la recensione di questo incredibile seguito...



Huitzl fa sollevamento pesi utilizzando quell'energumeno di Victor...

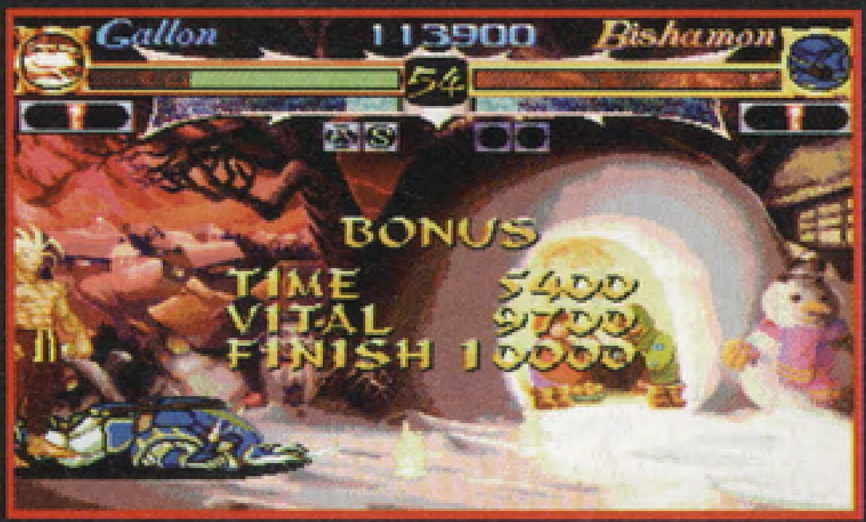


Gallon è sempre uno dei personaggi più gettonati di Vampire Hunter



"Che mani grosse che hai, nonna!" - "E' per stritolarti meglio, tesoruccio mio...

DIMMI IN CHE MODO MUORI E TI DIRÒ CHI ERI



Ci sono sei modi di finire un round a seconda del tipo di mossa utilizzata e, in base a questo parametro, comparirà un simbolino sotto l'energia del vincitore a segnalare il tipo di vittoria.

T - E' terminato il tempo a disposizione. In questo caso vince il giocatore con l'energia più alta.
D - Significa che il round si è concluso con un doppio KO.
V - E' una vittoria normale. Il vincitore ha sconfitto l'avversario utilizzando un semplice pugno o calcio.
S - Segnala una vittoria dove è stata usata una super-mossa per finire l'avversario.
ES - Il simbolo "ES" indica che il round è stato vinto battendo l'avversario grazie a una super-mossa versione potenziata.
EX - L'ultimo simbolo: il round è stato vinto sfruttando una super-special come il Flame Wolf di John Talbain.

PYRON
TIPO: ALIENO

Il boss finale del primo **Darkstalkers**, anche in **Vampire Hunter** rappresenta l'ultimo ostacolo prima della fine, solo che in questo seguito è possibile utilizzarlo al pieno delle sue capacità. I suoi colpi sono molto potenti e veloci anche se a differenza di prima risulta molto più facile da battere quando è utilizzato dal computer.



Teleport: Indietro, Basso, Basso + Indietro + Pugno
Sol Crush: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Aerial Sol Crush: Alto, Alto + Avanti, Avanti + Pugno
Death Drop: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno (vicini all'avversario)
Fire Ring: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Flame Top: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (in aria)
Super Special 1 - Plasma Shower: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio



POCO MOSSE, MOLTO SPECIALI

Oltre ai soliti calci, pugni e, naturalmente, alle varie mosse speciali, in **Vampire Hunter** è possibile eseguire altre tecniche che permettono al giocatore di rendere ancora più devastante un determinato attacco o di liberarsi da situazioni particolarmente difficili, un po' come accade in **Street Fighter Alpha** quando si esegue un Alpha Counter per interrompere una combo.

Attacco a terra
Quando un avversario viene sbattuto a terra è possibile infliggergli un altro colpo semplicemente premendo Alto + Calcio. Non solo; se premete Alto + Tutti i pulsanti del Calcio, verrà eseguita una versione Special di questo colpo che infliggerà parecchi danni all'avversario.

Combattimento in aria
I vari personaggi possono bloccare i colpi anche quando non sono con i piedi per terra, sia nel caso di un colpo normale che di una super-mossa. Occhio però, poiché alcune mosse non sono parabili, perciò fate molta attenzione a questi tipi di attacco.

Combinazioni di mosse
Tutti i vari personaggi possono eseguire delle serie di mosse in successione senza che queste vengano parate in alcun modo. La combinazione tipica è il classico calcio debole, medio e forte, eseguiti in successione, ma esistono moltissimi tipi di combinazioni in grado di colpire l'avversario anche sei o sette volte. Non solo, infatti oltre alle mosse normali è possibile usare le Super-Special e quindi colpire l'avversario tre o quattro volte per poi finirlo con una Special. Inutile dire che una combinazione del genere dimezza l'energia dell'avversario, se non peggio.

Interrompere una Super-Special
Le Super Special non sono invincibili, ma possono essere bloccate anche da una semplice super-mossa. Un esempio è la super-mossa di Morrigan che può essere interrotta da John Talbain o da Demitri usando il Demon Cradle.

Velocità di gioco
Come in **Street Fighter Turbo** è possibile scegliere la velocità di gioco tra Normal e Turbo.

Modalità di parata automatica
Come in **X-Men** quando non vengono premuti i pulsanti è possibile fare in modo che i personaggi blocchino dal soli le mosse dell'avversario. Purtroppo però questa possibilità è limitata a pochi movimenti e, di conseguenza, il metodo manuale è ancora il più consigliato.

Atterraggio
Quando un personaggio viene scaraventato in aria è possibile fare in modo che questo riceva il minimo danno semplicemente facendo in modo che non atterri bruscamente. Questa contromossa è molto utile in quanto, oltre a limitare i danni, permette di attaccare l'avversario senza dargli un attimo di respiro.

Fireball vs Fireball
Differentemente dai precedenti picchiaduro, in **Vampire Hunter** quando due fireball si incrociano possono esserci differenti effetti a seconda della loro potenza.
1) Il colpo più potente ha la meglio sull'altro e continua il proprio percorso.
2) Il colpo partito in ritardo neutralizza il primo e continua il proprio percorso.
3) Entrambi i colpi si neutralizzano a vicenda.

Rincorsa
Premendo il joypad due volte nella stessa direzione è possibile eseguire un attacco particolare in grado di colpire un avversario anche due volte contemporaneamente.

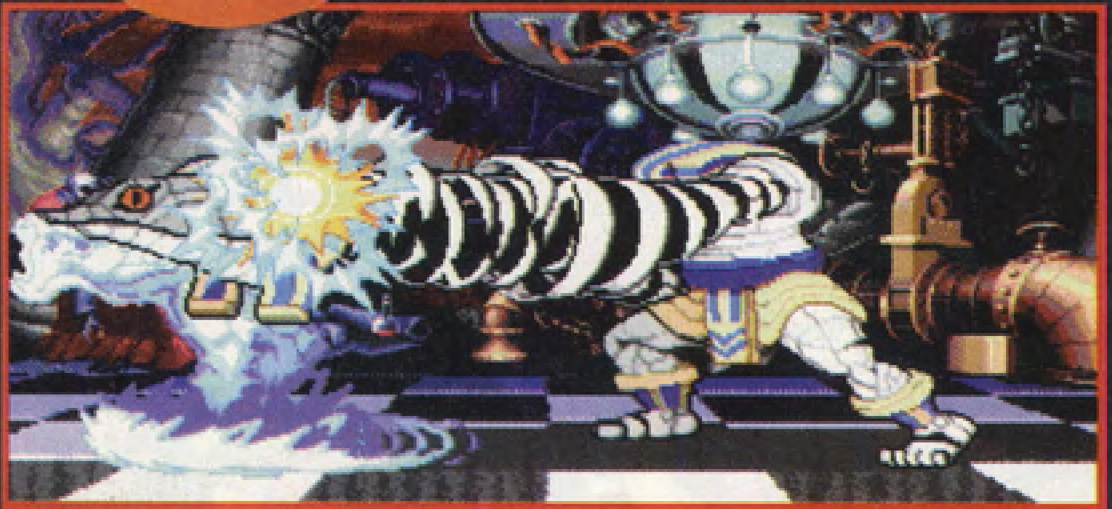
Colori
Ogni personaggio può essere colorato in sette modi differenti semplicemente premendo uno dei pulsanti compreso quello di Start nello schermo di selezione.

ANAKARIS
Tipo: Mummia

Chi non ha mai sentito parlare delle varie maledizioni delle piramidi o provato timore udendo le storie della famigerata mummia assassina? Anakaris riprende il mito di questo "mostro" e sfrutta le sue caratteristiche per colpire l'avversario. In termini di velocità Anakaris, bisogna proprio ammetterlo, è davvero una mummia, ma la sua forza è devastante.

Mummy Wrapper: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Mummy Wrapper (Super): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Royal Judgement: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno (in aria)
Royal Judgement (Super): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno (in aria)
Coffin Fall: Pugno + Calcio
Coffin Fall (Super): Tutti i pulsanti
Pharaoh port: indietro, indietro, Tutti e tre i pulsanti dall'angolo dello schermo
Echo Back Step 1: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Echo Back Step 2: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Cobra Blow: Avanti, Indietro, Avanti + Pugno
Super Special 1 - Pharaoh Magic: Pugno Debole, Basso, Pugno Forte
Super Special 2 - Portal of Doom: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti i pulsanti del Calcio (vicini all'avversario)





BISHAMMON
Tipo: Samurai Fantasma

Francamente non ho mai sentito parlare di questo tipo di mostro, ma penso che provenga dalla tradizione giapponese. Boh, magari mi sbaglio, ma rimane il fatto che Bishammon è uno dei personaggi più versatili di **Vampire Hunter** e combina ottime caratteristiche di velocità e potenza.

Snap Sword: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Storm Wind: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Flip Sword: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Rising Slash: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
High Quick Slash: Indietro, Avanti + Pugno
Low Quick Slash: Indietro, Avanti + Calcio
High Triple Slash (Special): Indietro, Avanti, Indietro, Avanti + Pugno
Low Triple Slash (Special): Indietro Avanti Indietro Avanti + Calcio
Seal of Death: Alto, Alto + Avanti, Avanti + Pugno (in aria)
Super Special 1 - Bushido Crush: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Super Special 2 - Warriors Slash: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio





DEMITRI
Tipo: Vampiro

Inutile dire a chi assomiglia Demitri, vero? Le sue caratteristiche ne fanno un personaggio con caratteristiche medie tra velocità e potenza e le sue mosse lo rendono adatto ai principianti o a chi predilige i personaggi tipo Ryu e Ken di **Street Fighter**.



Chaos Fire: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Chaos Fire (Special): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Demon Cradle: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Demon Cradle (Special): Avanti, Basso, Basso + Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Bat Spin: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Bat Spin (Special): Basso, Basso + Indietro, Indietro + Tutti e tre i pulsanti del Calcio
Demon Stolen: avanti, avanti, indietro, indietro
Super Special 1 - Evil Transformation 1: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno (vicini all'avversario)
Super Special 2 - Evil Transformation 2: Avanti, Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio



DONOVAN
Tipo: Cacciatore di demoni

E' l'unico personaggio umano del gioco e, nonostante questo, rimane uno dei più strani. E' sempre accompagnato da una bambina dotata di poteri soprannaturali e, per combattere, non esita a utilizzare due oggetti in grado di evocare le più potenti energie mistiche ovvero la sua collana e la spada. Come caratteristiche bisogna ammettere che Donovan è davvero potente, ma purtroppo molto lento nei movimenti.



Homing Sword: Pugno + Calcio
Homing Sword (Special): Tutti i pulsanti
Sword Slice Throw: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno (vicini all'avversario)
Sword Slice Throw (Special): Basso, Basso + Indietro, Indietro + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Ice Goddess: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
God of Flame: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
God of Lightning: Indietro, Basso, Basso + Indietro + Pugno
Sword Surf: Basso + Calcio (in aria)
Super Special 1 - Deity Stomp: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio



FELICIA
Tipo: Donna-Gatto

Viene da chiedersi se siano stati i programmatori di **Vampire Hunter** a ispirarsi a ***Batman*** o sia stato l'autore del mitico uomo-pipistrello a prendere spunto da qualche tradizione strana. Sta di fatto che Felicia è uno dei miei personaggi preferiti ed è sicuramente uno dei migliori per quando riguarda la velocità.



Rolling Scratch: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno
Rolling Buckler: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Delta Kick: Indietro, Basso, Basso + Indietro + Calcio
Super Special 1 - Rolling Flash: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 2 - Buddies!: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio

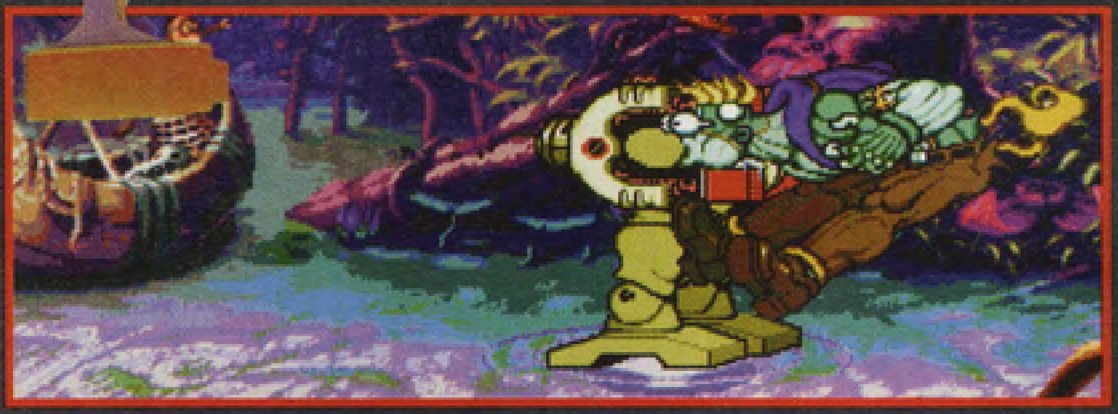


HUITZL
Tipo: Robot Atzeco

Questo robot è stato copiato da una bambolina Giapponese ed è sicuramente uno dei personaggi più singolari del gioco. Il suo stage è identico a quello della Sentinella in **X-Men** e i suoi colpi sono tra i più efficaci e potenti.



Plasma Beam: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Plasma Beam (Super): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Missile Attack: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Missile Attack (Super): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio
Super Special 1 - Super Shell Array: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Tutti e tre i pulsanti del Calcio
Super Special 2 - Stun Drone: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno

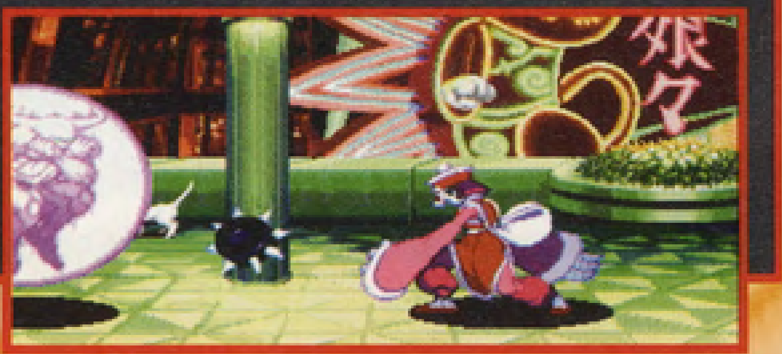


HSIEN-KO
Tipo: Fantasma cinese tradizionale



Questo fantasmino leggermente skizzato nasconde sotto le maniche ogni sorta di arma o oggetto (sembra Musse di *Ranma 1/2*). Diego afferma che questa potrebbe essere una particolare arte marziale cinese, ma ciò non toglie che Hsien-Ko abbia dei colpi che fanno letteralmente morir dal ridere, soprattutto per quanto riguarda il lancio del bonsai o il colpo di gong.

Weapon Throw: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Air Walk: Avanti, Avanti (in aria)
Guillotine Swing: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno (in aria)
Reflect Gong: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno/Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Super Special 1 - It Slices It Dices: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio



LORD RAPTOR
Tipo: Zombie Heavy Metal



Un altro personaggio leggermente skizzato. Questo zombie, da vivo, doveva essere un metallaro incallito, fatto testimoniato dalla chitarra che estrae quando vince un incontro e dalla colonna sonora del suo stage. Per quando riguarda le sue caratteristiche Lord Raptor è del tutto simile a Dalshim in quando è in grado di allungare i propri arti per colpire l'avversario.

Death Hurricane: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Skull Punish: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Hells Gate: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Air Walk: Indietro, Indietro, Avanti, Avanti (in aria)
Super Special 1 - Death Voltage: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Super Special 2 - Evil Scream: Avanti Indietro - Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 3 - Air Raptor: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno



MORRIGAN
Tipo: Vampiressa



Questa bonona è simile, per quanto riguarda le mosse, a Donovan, con il quale condivide anche la natura vampiresca. Le sue caratteristiche sono di essere molto veloce e potente e le sue Super-Special sono tra le più devastanti.

Soul Fist: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Soul Fist (Special): Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Air Soul Fist: Alto, Alto + Avanti, Avanti + Pugno (in aria)
Shadow Blade: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Hell Ride: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno (vicini all'avversario)
Super Special 1 - Valkyrie Turn: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Super Special 2 - Darkness Illusion: Pugno Debole, Pugno Debole, Avanti, Pugno Potente (vicini all'avversario)



COMMENTO



Ragazzi, all'inizio pensavo che il Saturn fosse una macchina mediocre, ma vedendo gli ultimi titoli ho dovuto ricredermi. **Vampire Hunter** mi ha veramente sbalordito, primo per la qualità della grafica e del sonoro e, secondo per la velocità con cui muove i vari personaggi e gli sfondi. L'unica pecca che si può attribuire a questo gioco è quella di essere uscito praticamente insieme ad altri due picchiaduro, oltretutto, sempre targati Capcom. Sto chiaramente parlando di **Street Fighter Alpha** e **X-Men**, ma penso che in questo modo la Capcom stia tentando di imporsi sul mercato offrendo vari titoli in modo che la gente non si senta costretta a comprare un titolo e basta, ma possa scegliere con calma quello che gli piace di più. Questa è una mia supposizione e spero proprio che le cose stiano in questo modo poiché non credo ci sia qualcuno in questo mondo che spenderebbe mezzo palo (all'ordine, cinquecentomila lire) per comprare tre giochi che di differente hanno solo la grafica e qualche mossa.

Max



SASQUATCH
Tipo: Uomo delle nevi



Il famigerato uomo delle nevi. Questo è sicuramente il personaggio più simpatico del gioco e le sue mosse sono tra le più potenti in assoluto. Purtroppo però la sua velocità è molto limitata e questo lo rende molto vulnerabile a personaggi come Felicia, Morrigan o John Talbain.

Big Snow: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Big Typhoon: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Calcio
Big Spin: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Big Towers: Basso, Basso + Pugno
Big Toss: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (vicini all'avversario)
Big Brunch: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio (vicini all'avversario)
Super Special 1 - Big Freezer: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 2 - No Swimming: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio





Con la sola imposizione delle zampe posso lacerarvi torace e giugulare...



RIKUO
Tipo: Uomo marino



Questo personaggio non mi ha mai detto moltissimo. Sinceramente lo ritengo uno dei personaggi meno coinvolgenti e, infatti, non l'ho mai visto usare da nessuno. Per quanto riguarda le mosse, Rikuo e veloce e potente, ma le sue tecniche non sono pratiche, soprattutto per quanto riguarda la difesa.

Sonic Wave: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Poison Breath: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio
Screw Jet: indietro, avanti, + Pugno
Multi Hit Mollusk: avanti, avanti, + Pugno Potente
Trick Fish: indietro, indietro, + Calcio
Tongue Grab to Bash: Indietro or Avanti Pugno
Tongue Grab to Multi: Indietro o Avanti, Pugno, Indietro, Avanti, Indietro
Tongue Grab to Air Hits to a Toss: Avanti, Avanti + Basso, Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Super Special 1 - Aqua Splash: Avanti, Avanti + Basso, Basso + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 2 - Bubble Trouble: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 3 - Surfs Up: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio

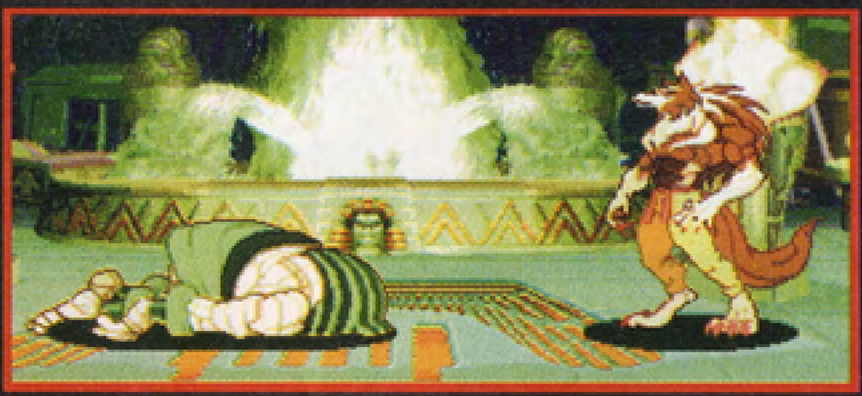


JOHN TALBAIN
Tipo: Licantropo



Nun ci posso credere! Il mio personaggio preferito! Okkey, okkey, ho capito, la pianto. Dunque, John Talbain è sicuramente uno dei personaggi più veloci e versatili del gioco. Le sue mosse sono velocissime, potenti e possono colpire più volte l'avversario. Usato da mani esperte diventa praticamente imbattibile.

Beast Rush: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Pugno
Air Beast Rush: Alto, Alto + Avanti, Avanti + Pugno (in aria)
Million Flick: Avanti, Basso, Basso + Avanti + Pugno
Climb Laser: Basso, Alto + Calcio
Super Special 1 - Shadow Howl: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Calcio
Super Special 2 - Flame Wolf: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 3: Indietro, Indietro + Basso, Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno



VICTOR
Tipo: Clone di Frankenstein



Eccolo, come poteva mancare il mitico Frankenstein? Victor e grosso, fortissimo, ma veloce come una tartaruga in brodo. Queste sono le sue principali caratteristiche che lo rendono come Sasquatch o Anakaris molto vulnerabile ai nemici veloci.

Mega Shock: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Calcio (vicini all'avversario)
Electric Slam: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Pugno (vicini all'avversario)
Chin Basher: Indietro o Avanti Pugno (vicini all'avversario)
Electric Squeeze: indietro o avanti, Calcio (vicini all'avversario)
Giga Burn: Basso, Basso + Indietro, Indietro + Calcio
Giga Hammer: indietro, avanti + Pugno
Giga Buster: indietro, avanti + Calcio
Hop Kick: Basso + Indietro, Alto + Avanti + Calcio
Super Special 1 - Thunder Break: Basso, Alto + Tutti e tre i pulsanti del Pugno
Super Special 2 - Helicopter Spin: Basso, Basso + Avanti, Avanti + Tutti e tre i pulsanti del Pugno



COMMENTO



Vampire Hunter è una conversione ancora più riuscita di **X-Men**. Sono state mantenute tutte le caratteristiche del coin-op e non sembra siano stati tolti alcuni frame di animazione come era accaduto nella precedente conversione. Grafica, sonoro, giocabilità... Tutto è praticamente rimasto invariato, compresa la presentazione e le sequenze finali. Si, lo so che in-fin-dei-conti-si-tratta-sempre-del-solito-picchiaduro-e-che-quindi-manca-di-originalità, ma quando mi imbatto in un gioco di questo genere e, soprattutto, di qualità così elevata personalmente preferisco dire "Chissenefrega!!!". Insomma, **Vampire Hunter** è sicuramente un ottimo gioco anche se personalmente non lo comprerei ad occhi chiusi, ma ne valuterei bene l'acquisto, soprattutto nel caso abbiate già acquistato **X-Men** o **Street Fighter Alpha**.

Bio Massa



CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 95
Fantastica sotto ogni punto di vista. Disegnata e animata egregiamente

SONORO 92
Le colonne sonore sono tutte su CD e si sente

GIOCABILITÀ 94
Terribilmente coinvolgente. Non riuscirete a resistere

LONGEVITÀ 90
Terminarlo con tutti i personaggi richiederà qualche settimana, ma il vero divertimento viene fuori quando si gioca in due

GLOBALE 93
Un'altra superba conversione per uno dei migliori picchiaduro in circolazione



WIPEOUT, IL MIGLIORE RACING GAME FUTURISTICO MAI VISTO - DOPO EFFEZERO, S'INTENDE - ERA, FINO A QUALCHE MESE FA - UN'ESCLUSIVA SONY. MEGA CONSOLE, LA PRIMA TESTATA ITALIANA A RIVELARE LA NOTIZIA DELLA CONVERSIONE PER SATURN, SI SUPERA ANCORA UNA VOLTA CON LA DEVASTANTE RECENSIONE DEL MEGA-HIT PSYGNOSIS. IN YOUR FACE!

Non lo abbiamo mai negato: **WipEout** è un gran bel gioco. Deambulando tra gli stand dell'impressionante Electronic Entertainment Expo nel maggio del 1995, eravamo rimasti basiti di fronte al gioco di corsa futuristica della Psygnosis, dopo aver sbrodolato ettolitri di saliva sulle pagine di **Edge** a bordo dell'aereoplanino diretto in California. *"Mindi! ma questo è F-Zero 2000!"*, commentò un tizio un po' esagitato di fronte al delirio di immagini e al soundtrack elasti-co-magnetico che sale-sale-e-non-fa-male... Gli sviluppatori presenti alla manifestazione cianciavano allegramente sul fatto che PlayStation rappresentasse il futuro del divertimento elettronico, che Sega fosse alla frutta e di che l'hardware del Saturn non sarebbe mai stato in grado di riprodurre un gioco del genere. In effetti, a Los Angeles la Sony era uscita vincente dal confronto diretto con la Sega, ma solo critici miopi potevano dare per spacciato il Saturn. Già, perché anche se nessuno se lo ricorda, nello stand Sega girava un impressionante demo intitolato **Vertigo**, sviluppato dagli Scavenger, non meno convincente delle migliori cose viste su PSX. Ma, d'altronde, cosa poteva fare un demo confinato su un monitor Sony - ironia della sorte - da quattordici pollici di fronte ai dieci megaschermi a retroproiezione sui quali rullava il pomposo **WipEout**? Poco o nulla.

Ne è passata di acqua sotto i ponti, da allora. **Sega Rally** ha dimostrato come le potenzialità tecniche del Saturn non siano radicalmente inferiori a quelle di PlayStation. Anzi. **Virtua Fighter 2** ha ristabilito l'ordine nel caotico panorama dei picchiaduro tridimensionali, categoria che Sony pensava di aver egemonizzato. E arriva ora una mina vagante: **WipEout**, la prima di una serie di conversioni di mega-hit targati Psygnosis.

Ora, se leggete solo **Mega** e non anche **Super Console**, probabilmente non saprete di cosa stiamo parlando e a questo punto starete annuendo come dei beoti per simulare sfacciata sicumera. Basta chiedere, gente, siamo qui per questo.

WipEout è gioco di corsa futuristico che si sviluppa su sette spettacolari tracciati. Invece di pilotare veicoli a quattro ruote (come in **Crash'n Burn**), **WipEout** vi mette alla guida di hovercraft fantascientifici, equipaggiati con gli ultimi ritrovati in campo militare. Niente di particolarmente nuovo, direte in voi. In effetti, se si eccettua una grafica stupenda, un'ottima fluidità (nonostante qualche *clipping* di troppo) e una giocabilità massiva, il racing della Psygnosis non offre molto altro, ma ehi, sapersi accontentare oggi è tutto. Scherzi da prete a parte, **WipEout** non è un gioco di corsa ordinario e non è nemmeno un armadillo, ma questo forse lo sospettavate già.

Le gare si svolgono su sinuosi tracciati di metallo e fibre plastiche che hanno rimpiazzato catrame e cemento sbriciolabile. Il vostro simulacro elettronico su schermo sarà impegnato nella appassionante Formula 3600 Anti-Gravity Racing League, una serie di corse in cui chi perde, muore. Ebbene sì, raga. I sei corridori provenienti da ogni parte del globo non esitano a menarsi mazzate reciprocamente pur di vincere le gare. Non so voi, ma a noi l'ultraviolenza esalta non poco...

TE ROMPO ER...

In **WipEout** non vince necessariamente il più veloce. Già, perché nel racing della Psygnosis la strategia gioca un ruolo fondamentale. Imparare a tostare gli avversari con scariche di laser e missili guidati è prioritario. Fate amicizia con questi strumenti di devastazione:

MINE
Potete dropparne ben cinque alla volta, provocando incidenti a catena e rallentando parecchio i vostri avversari. Un consiglio: piazzatele prima delle rampe dei salti dove sono più difficilmente riconoscibili...

SHOCKWAVE
Investire una shockwave comporta il congelamento immediato del veicolo, che per alcuni secondi diventa assolutamente incontrollabile.

SCUDO
Immancabile protezione contro il freddo e gli agenti atmosferici. L'unico difetto della scudo è che non vi permette di utilizzare le armi fino a quando il suo effetto protettivo cessa.

TURBO VELOCITA'
Al pari del "boost" di *SuperCar*, il Turbo accelera notevolmente il vostro hovercraft, permettendovi di superare in un solo colpo un gruppo di avversari. Attenzione: l'accelerazione talvolta rende incontrollabile il mezzo.

MISSILI
I missili sono una delle armi più devastanti di **WipEout**. Tuttavia non hanno un sistema di targetizzazione, il che implica che dovete spararli addosso ai vostri avversari solo quando siete sicuri di splattarli in pieno.

MISSILI A RICERCA DI CALORE
Ovvero Missili-a-prova-di-idiota: grazie ad un controllo automatico della traiettoria, vanno dritti al bersaglio senza fermarsi al bar per un cappuccino. L'unico difetto di questo tipo di arma è che vi rallentano un goccino quando sparate, anche per l'effetto del rinculo.



out"



Le schermate iniziali è identica a quella della versione PlayStation. Certo, cosa vi aspettavate?



Ehi! Beccatevi Budda in uno dei tracciati: non investitelo se non volete perdere il vostro karma per sempre! Come potete vedere da queste immagini, WipEout è caratterizzato da una grafica eccellente, al pari dell'originale per PlayStation. Questo lascia ben sperare anche per le prossime conversioni di giochi come Destruction Derby, Lemmings 3D e DiscWorld

I TEAM

WipEout vi offre la possibilità di gareggiare con i veicoli di una delle quattro scuderie differenti, Qirex, Feisar, Auricom e AG Systems. In dettaglio:




AG SYSTEMS™

AG SYSTEMS

Team nipponico, l'AG Systems ha creato un veicolo particolarmente versatile e relativamente semplice da guidare, il che ne fa il mezzo ideale per i principianti. I più esperti potrebbero però trovarlo un po' primitivo.




AURICOM RESEARCH

AURICOM

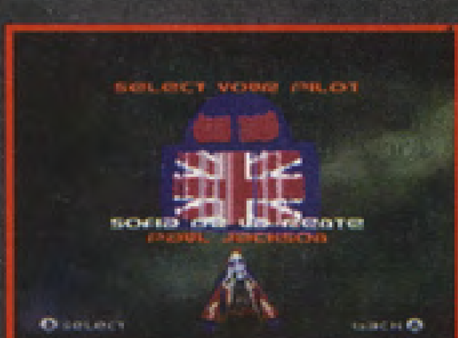
L'Auricom proviene dal Canada e ha sviluppato un hovercraft tutt'altro che semplice da guidare, per via del suo peso straordinario. L'accelerazione non è uno dei punti di forza di questa vettura la quale, tuttavia, quando raggiunge la massima velocità, risulta quasi impossibile da superare per gli altri concorrenti. Consigliato ai più esperti.




QIREX

QIREX

Il mezzo creato dagli ingegneri russi è tutt'altro che facile da guidare, ma ciononostante offre prestazioni di tutto rispetto. Se cercate un veicolo capace di dare la birra agli altri in quasi tutti i comparti, scegliete questo.




FEISAR

FEISAR

Prodotto dalla neo-confederazione Europea, questo veicolo è ovviamente il migliore in termini di prestazioni generali. Pur non essendo particolarmente veloce, l'hovercraft europeo vanta la migliore accelerazione tra quelli disponibili e il metodo di comandi risponde alla grande ad ogni sollecitazione. Consigliato a tutti i videogiocatori, anche a quelli spocchiosi.

I PERCORSI

La versione Saturn di **WipEout** include sette tracciati, il primo dei quali è relativamente semplice, mentre l'ultimo è quasi impossibile, come vuole la tradizione. Concludere al primo posto il Silverstream - il penultimo tracciato - è un'impresa titanica anche per i videogiocatori più smaliziati, quelli che hanno cominciato con l'Activision e da allora non hanno più smesso, quelli che se gli parlate di comprarvi una Suzuki pensano alla tratta delle figlie del popolare coder Sega e che se incontrano sul treno diretto a Vienna Julien Delpy si mettono a parlare di **Virtua Fighter 2**. Come quella vacca di Nonna Papera insegna, l'esercizio rende perfetti, il che tradotto in soldoni, significa che dovrete passare parecchie ore con un joypad bananoso tra le mani per completare **WipEout**. Saranno contenti i tizi dell'Enel, un po' meno la vostra ragazza. Per dovere di cronaca, precisiamo che ci sono quattro team differenti, che tutte le vetture hanno prestazioni peculiari, che le superfici dei vari tracciati variano e che **Mega Console** rulla. Ma non vorremmo sembrare boriosi, quindi dimenticatevi pure le prime tre cose che vi abbiamo detto. Scatta la descrizione dei tracciati:

ALTIMA V11
Luogo: CANADA
Lunghezza: 5.5 km
Altezza: 359 mt
Superficie: STANDARD



Uno dei tracciati più semplici del gioco. Utile per fare pratica, imparare a padroneggiare il mezzo e a schiantarsi allegramente contro il guard-rail.

TERRARMAX
Luogo: GERMANIA
Lunghezza: 4.1 km
Altezza: 121 mt
Superficie: STANDARD



Leggermente più complesso del primo circuito. Terramax è ottimo per partenze turbo e offre più di un itinerario al giocatore, il che accresce il livello di longevità o cose del genere. La presenza di bivi vi costringe a decidere in fretta onde evitare collisioni e spatasciamenti vari...

KARBONIS
Luogo: GIAPPONE
Lunghezza: 3.4 km
Altezza: 107 mt
Superficie: TITANIO



Questo tracciato include alcune delle curve più difficili dell'intero gioco. Prima di scoprirne tutti i segreti, sprecherete parecchie imprecazioni, ma soprattutto finirete per consumare il pedale del freno. Abbondano i power-up: raccoglierne in dosi massive è indispensabile per vincere...

KORODERA
Luogo: RUSSIA
Lunghezza: 5.4 km
Altezza: 210 mt
Superficie: FERRO CARBONICO



Ancora più laidamente, i coders della Psygnosis hanno collocato le curve a gomito più terrificanti al termine di discese mozzafiato, quando la velocità raggiunta dal vostro veicolo rende praticamente impossibile una sterzata efficace... Cose belle.

ARRIDOS IV
Luogo: USA
Lunghezza: 6.04 km
Altezza: 245 mt
Superficie: SABBIA E PIETRE



Vincere questa gara significa conoscere a fondo il proprio veicolo, i suoi punti di forza e i suoi limiti. Prestate particolare attenzione ai tunnel e alle gallerie: una mossa sbagliata e siete storia...

SILVERSTREAM
Luogo: GROENLANDIA
Lunghezza: 6.4 km
Altezza: 232 mt
Superficie: CRISTALLO ARTIFICIALE



L'ultimo tracciato "ufficiale" di **WipEout**, il cui completamento garantisce l'accesso al track segreto, Firestar. Il livello di difficoltà di questo percorsa è praticamente sovrumano, specialmente per le curve a novanta gradi. Buona fortuna, raga!

FIRESTAR
Luogo: MARTE
Lunghezza: 6.3 km
Altezza: 198 mt
Superficie: SCONOSCIUTA

Il bonus track "omaggio" per tutti coloro che concludono i sei precedenti tracciati. Non vi mostriamo una fava di immagine per non rovinarvi la sorpresa. Aspettatevi qualcosa di g-a-l-a-t-t-i-c-o!



VISUALI DIFFERENTI!

WipEout incorpora due prospettive, una interna alla vettura e una esterna. Come avviene per la maggior parte dei giochi di corsa, la visuale esterna è la più adatta all'inizio, giacché quella interna rischia di ingannarvi sulla reale posizione del vostro mezzo. La visuale esterna garantisce inoltre una visione più profonda del tracciato. A voi la scelta!



La visuale esterna è consigliata ai principianti, dal momento che garantisce una visione più completa del percorso e facilita il controllo del veicolo...

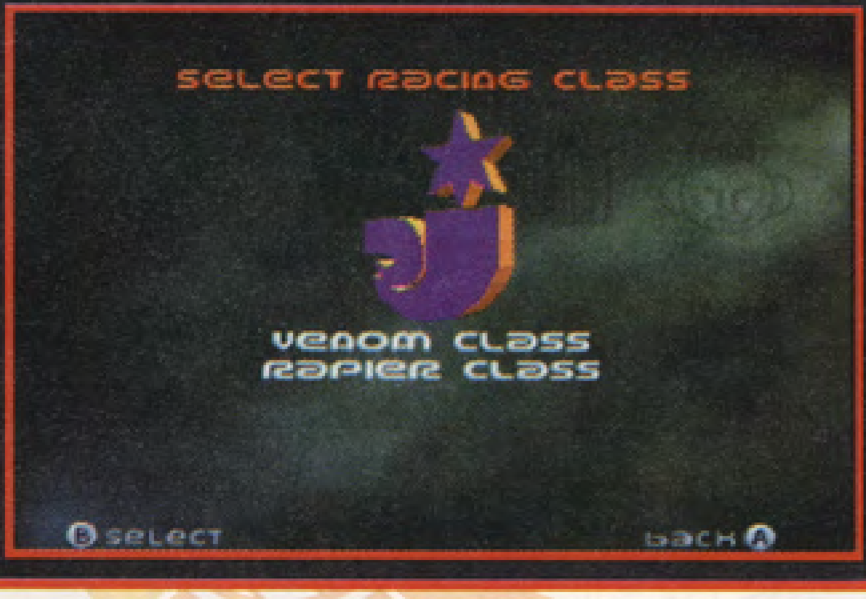


...mentre la visuale interna è ideale per i giocatori più smaliziati, più esperti nel padroneggiare il veicolo



LE MODALITA' DI GIOCO

WipEout include due differenti classi: Venom, accessibile immediatamente all'inizio del gioco e Rapier, alla quale si può accedere solo dopo aver completato al primo, secondo o terzo posto i tracciati della prima classe. La velocità di gioco raggiungibile nella classe Rapier è fino al 50% superiore rispetto a Venom il che richiede capacità del tutto fuori dalla norma.



PUMP UP THE VOLUME!



WipEout vanta uno dei migliori soundtrack di tutti i tempi. Una miscela techno e pop semplicemente esplosiva. Purtroppo, come abbiamo già precisato, dalla versione Saturn sono stati rimossi due remix dei pezzi targati *Chemical Brothers* e *Leftfield,* i cui diritti sono di proprietà Sony Music. I *Cold Storage,* il team di musicisti della Psygnosis, hanno tuttavia riarrangiato il mix alla grande. Faranno strada, gente, ve lo diciamo noi. Tra l'altro, non va dimenticato che il design delle icone del gioco, che servono a creare un'atmosfera del tutto particolare, sono state create dalla Design Republic, specializzata nella realizzazione delle copertine dei dischi di gruppi come *The Shamen* e *Pop Will Eat Itself.*

WipEout, il soundtrack originale, è disponibile nei migliori negozi di musica specializzati in importazione dall'Inghilterra. Se amate la techno e la dance più estrema, si tratta di una compilation praticamente indispensabile: DreadZone, Prodigy, Orbital, Chemical Bros e molti altri. Massivo di bella

TUTTA LA VERITA' SULL'ACCORDO SONY-PSYGNOSIS

L'uscita di **WipEout** su PlayStation aveva spinto al pianto e alla disperazione gli utenti Sega, costretti a passare i pomeriggi con quella lagna di **Gale Racer.** Oltre al danno, c'era la beffa dell'acquisto della Psygnosis da parte di Sony, il che rendeva improbabile, se non impossibile, la possibilità di una conversione. Quando **Mega Console** ha rivelato in esclusiva per l'Italia che Psygnosis aveva annunciato una serie di conversioni di hit PlayStation per Saturn, siamo stati sommersi da lettere, fax e telefonate di lettori increduli di fronte alla notizia. Questa mega review dimostra che non vi abbiamo venduto aria fritta ed è la riprova che Psygnosis - l'equivalente europeo dell'AM2 - resta una casa di sviluppo largamente indipendente, orientata a sviluppare videogiochi per le migliori piattaforme sul mercato, e quindi anche per Saturn.
Non meno vero, tuttavia, è che in principio **WipEout** costituiva un'esclusiva Sony. Ma nell'accordo si parlava di un'esclusività temporalmente limitata (sei mesi o un anno al massimo) il che tutti i titoli prodotti dalla Psygnosis per PlayStation verranno prima o poi convertiti per Saturn...



NESSUNO CI PUO' FERMARE

Il trucchillo per vincere in **WipEout** consiste nell'apprendere a menadito le caratteristiche dei vari tracciati. Imparare a curvare al momento giusto o dare un'accelerata radicale è l'unico modo per tagliare il traguardo al primo posto. Rampe, curve a gomito, rettilinei: dovrete studiare attentamente ogni centimetro del percorso come se si trattasse di una poesia del Carducci. Oddio... Altima è il primo percorso sul quale vi confronterete: è l'ideale per cominciare a padroneggiare il vostro mezzo e skizzare a trecento all'ora prima di impastarvi dolcemente. *Check'it out!*



Premete quel turbo, gente: la gara sta per cominciare e, si sa, per vincere ci vuole una buona partenza...



Quel tarpano non vuole proprio lasciarvi passare... Con un missile teleguidato, non avreste problemi a tostarlo...



Nessuno vi ha detto che sarebbe stato facile: sembra proprio che dovrete passare in mezzo se volete proseguire...



Quelle collinette ricordano un casino quelle di Sega Rally!



Attenzione: curva pericolosa. Si prega di rallentare.



Imparare a sterzare al momento giusto è l'unico modo per non perdere troppa velocità.





Oh, oh: preparatevi alla battaglia, raga. Poffarbacco, non avete una fava di arma... Butta male.



Vai, vai, vaaaaaai!

IL FASCINO DELLA VELOCITA'

Solo per mostrarvi la difficoltà suprema dei tracciati avanzati di **WipEout**, pubblichiamo qui la mappa di Arridos, rimandandovi ad un imminente speciale nella sezione Mega Tricks. Arridos IV è uno dei percorsi più complessi del gioco e richiede notevole bravura per essere completato. Checkatelo.



In questo punto, il tracciato si biforca. Sterzate il fretta o vi spatascerete al bivio…



Le curve a gomito e la presenza di griglie sul tracciato rendono particolarmente difficile il controllo dell'hovercraft.



La grafica di WipEout è semplicemente spettacolare.



Cercate di stare sempre al centro della pista per evitare lo scontro con le barriere ai lati.



Ecco l'inizio di Arridos IV. Notate la qualità del texture mapping.



Notate la pubblicità di Krazy Ivan ai bordi del tracciato… Prossimamente in uscita per Saturn?





Accendete i fari prima di entrare nel tunnel.



Dopo WipEout, sarà la volta di Destruction Derby.

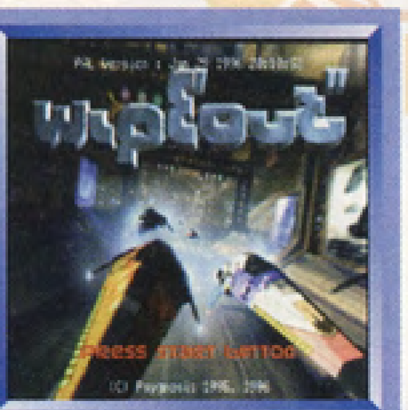




WipEout canta sette tracciati, come i vizi capitali e i sigilli di Bergman



Questa immagine tratta dal modo demo da' un'idea della superba qualità grafica di WipEout



CASA PRODUTTRICE	PSYGNOSIS
GENERE	RACING
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO



Tutti i sospetti sono fugati: la Sony non sta facendo giochi per il Saturn per distruggerlo! Ok, ok, questa è una malignità che potevamo risparmiarci, ma dovete ammettere che questa iniziativa ha lasciato tutti di stucco e non abbiamo potuto fare a meno di avere dei sospetti di cospirazione come solo Fox Mulder saprebbe avere! Cosa vi devo dire? Sarà meno fluido della versione Playstation e avrà qualche colore in meno, ma alla fine della fiera questo **WipEout** è una cosa che non si era mai vista su un Saturn! La velocità è strepitosa e il metodo di guida è abbastanza complesso da richiedere una notevole abilità al giocatore: insomma, prima di padroneggiarlo ci metterete un po' di tempo (altro che **Sega Rally**) e questo significa soltanto che vi durerà parecchio! Ci sarebbero mille altre cose da dire di **WipEout** (per esempio che in alcuni frangenti tra ipervelocità, visuale inclinata mentre curvate e strepitose musiche techno siamo ai limiti dell'esperienza psichedelica), ma me ne viene in mente solo una: questo è il miglior gioco di guida esistente sul Saturn. Non comprarlo è pura follia!

Paolo

COMMENTO



WipEout è, insieme a **Ridge Racer**, il titolo che più ho giocato su Playstation e da quando è arrivato **Sega Rally** è rimasto l'unico CD per PSX con cui mi piace sollazzarmi di tanto in tanto. "Ma cos'ha di così affascinante questo gioco?" si starà chiedendo qualcuno. Beh, direi che non c'è una cosa in particolare, è la miscela di tanti elementi. La velocità dell'azione, la grafica massiccia, il sonoro sensazionale (finalmente della techno ben eseguita in un videogioco, era ora!), la giocabilità immensa e, soprattutto, un livello di sfida parecchio elevato (**WipEout** non è certo il titolo che porterete a termine dopo poche partite) fanno di questo game un acquisto pressoché obbligato. Certo, adesso arriveranno anche **Destruction Derby**, **Lemmings 3D** e altre conversioni da Playstation, ma è questo il gioco che non dovete assolutamente lasciarvi scappare. Ah, per la cronaca: la versione Saturn è leggerissimamente inferiore a quella PSX, ma non strappatevi i capelli, non si tratta di niente di particolarmente grave. Giusto qualche colore in meno e un filino di velocità e fluidità in meno (effettivamente la Rapier Class sulla console Sony è la dimostrazione tecnicamente più mostruosa che abbiamo potuto vedere su qualsiasi macchina da casa...), tutto qui. Inutile aggiungere che la versione PC è di gran lunga inferiore al confronto... Beccatevelo.

Simon





wipEout

GRAFICA 94
Qualcuno in redazione ha detto "se non clippasse sarebbe da 99%": fate un po' i vostri conti...

SONORO 95
La parte più massiccia del gioco: registratevela e schiaffatevela in auto per andare in discoteca...

GIOCABILITÀ 93
Divertentissimo. L'adrenalina scorre a fiotti mentre sfrecciate fra canyon, tunnel e salti vari: esaltazione pura!

LONGEVITÀ 93
Sulle prime impazzirete lamentandovi per l'eccessiva difficoltà, ma prendete un po' la mano e non lo mollerete più!

GLOBALE 93
Era il miglior titolo disponibile su Playstation. Ora potete giocarci su Saturn. Contenti?

GRANDE CONCORSO FUTURA PUBLISHING TI PREMIA

ECCO L'ELENCO DEI VINCITORI DEI PRIMI 15 PREMI DEL GRANDE CONCORSO "FUTURA TI PREMIA"

Vincono uno Scooter KB 50 KYMCO i Signori:
Giovanni Lombardo - Catania • Andrea Fava - Nereto (TE) • Julien Mangano - Torino

Vince una settimana in Multiproprietà per 30 anni
nel villaggio "Angel's Bay" in Malindi - Kenia, by First il Signor:
Andrea Fabbri - Cervia (RA)

Vincono un PC Action Tower Multimedia 486 dx2 - 66 Mhz,
by EPSON Italia i Signori:
Vincenzo Daresta - Putignano (BA) • Luca Borella - Maerne di Martellago (VE)
• Daniele Arlotti - Cesena (FO) • Giuliano Mirko Marinucci - Paglieta (CH)

Vince una chitarra Ovation Celebrity De Luxe,
con custodia by M. Casale Bauer il Signor:
Massimo Conti - Lentate sul Seveso (MI)

Vince una chitarra 860 L BK Challenge con distorsore XXL SANS AMP
by CB Music il Signor:
Davide Giordani - Ancona

Vincono un expander Tone Generation TG 300
by YAMAHA Musica Italia i Signori:
Renzo Baldasso - Dosson di Casier (TV) • Fabio Smecca - Sciacca (AG)

Vincono un diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P. i Signori:
Damiano Tavana - Sarezzo (BS) • Domenico Anticoli Borsa - Terracina (LT)

Vince un World Box Midi Text Player completo di 20 FD top quality
e software WB Edit per MS-DOS by Midisoft il Signor:
Rodolfo Markusa - Sistiana (TS)

I vincitori saranno avvisati a mezzo lettera

SUL PROSSIMO NUMERO L'ELENCO COMPLETO DEI VINCITORI !

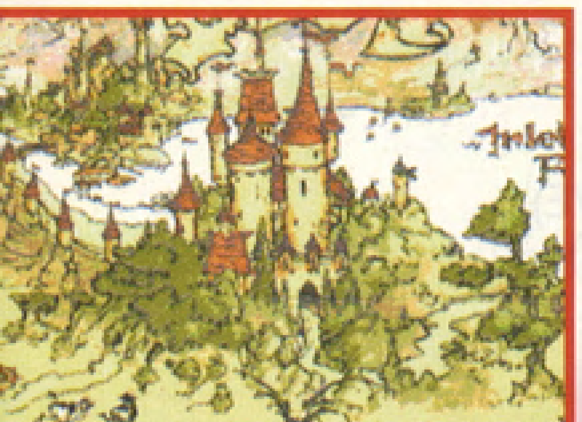
fun to ride on

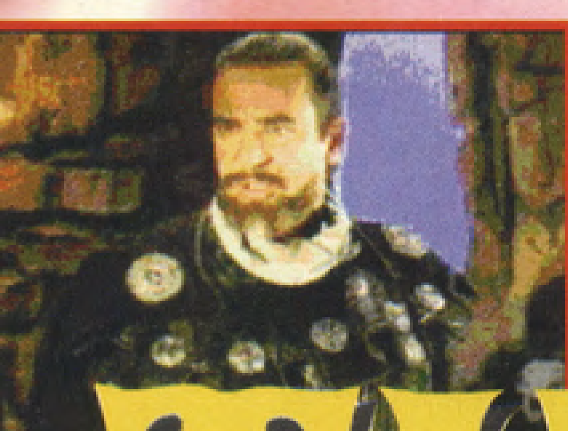
KYMCO 光陽 KWANG YANG MOTOR COMPANY · DEFEND CD · AC UNICELL · Questar · MicroHelp

FIRST TIME SHARE INTERNATIONAL CLUB · YAMAHA YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A. · H.A.R.P. High Acoustic Research Professional · m. casale bauer · EPSON · MIDISOFT LIVE TECH · cbmusic

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD







THE HORDE™

In questo ultimo periodo sembrerebbe proprio che i ragazzi della Crystal Dynamics abbiano deciso di dedicarsi anima e corpo alle conversioni. Così ora la massa di utenti Saturn, dopo essersi sciroppata **Total Eclipse**, **Gex** e **Off World Interceptor**, si vede recapitare anche il caro e buon vecchio **The Horde.** Per coloro che non avessero mai visto la versione 3DO sappiate che questo gioco vi vede vestire i panni di un giovane paladino di nome Chauncey (impersonato da Kirk Cameron) che, a causa di un suo eroico quanto folle gesto, si vede investito dell'ingrata carica di baronetto. "Bello!" potrà pensare qualcuno di voi "siamo dei nobili!". Già, peccato però che il fatto di essere degli aristocratici comporti qualche piccolo inconveniente. Punto primo, avrete un sacco di tasse da pagare ed inoltre sarete anche costretti a difendere la vostra terra da una serie di terrificanti pesti rosse, gli Horde. Questi esserini hanno infatti la spiacevole abitudine di piombare senza preavviso nei villaggi e di divorare tutto quello che incontrano sulla loro strada. Mangiano di tutto: alberi, staccionate, rocce, ortaggi, bestiame e persino i poveri contadini! Come dite? Non ve ne frega niente degli abitanti del vostro feudo? Beh, invece dovrebbe, anche perché è proprio grazie ai "contributi" di questi poveri sottoposti che potrete rimpinguare le casse del vostro erario. Calmi, calmi, non cominciate a pianificare vacanze da sogno o a prenotare Ferrari e Lamborghini. Infatti il 90% dei soldi che guadagnerete dovrà essere utilizzato per due scopi ben precisi: primo dovrete pagare le varie tasse reali (pena la galere) e secondo vi toccherà investire quel poco che vi resterà nella ristrutturazione e nella bonifica del vostro villaggio. Strutturalmente parlando **The Horde** risulta composto da due "sezioni" separate, la prima delle quali consiste in una veduta in 3D isometrico del vostro piccolo appezzamento di terra. Qui, in caso ne abbiate le possibilità economiche, potrete dare il via a tutte una serie di azioni meramente strategiche: potrete togliere sassi, mettere staccionate, piantare alberi, comprare mucche, erigere muri, piazzare trappole and so on, il tutto cercando, al contempo, di tenere da parte i soldi per far felice il vostro "povero" sovrano. Nella seconda schermata invece, ai comandi del vostro paladino, dovrete riuscire ad aver ragione dei vari Horde che, balzellon balzelloni, si dirigeranno verso il vostro povero agglomérato di capanne e baracche. Inizialmente le cose potrebbero anche apparirvi piuttosto semplici tuttavia, con il progredire del gioco, verrete attaccati da formazioni di Horde sempre più fameliche e numerose. Fortunatamente, alla fine di ogni stagione, avrete la possibilità di dotare il vostro piccolo cavaliere di una vasta serie di armi extra che, nonostante il loro elevatissimo costo, renderanno il vostro lavoro di pulizia und disinfestazione un pochino meno complicato. Ovviamente, anche in questo caso, non potevano mancare tutta una serie di sequenze in FMV che, oltre ad essere ben realizzate risultano anche piuttosto beote e divertenti. Se non mi credete provate a dare una occhiata alla faccia dello speaker della F.N.N. e poi ditemi se non ho ragione!





Vigneti, vigneti e ancora vigneti: è così che vedo il mio reame ideale… ehm…



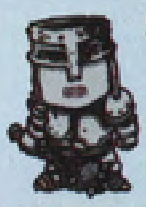
COMMENTO



A essere sincero devo dire che questo **The Horde** per Saturn mi ha un po' deluso. Infatti, a parte qualche rallentamento in meno e un FMV un pochino più pulito, quest'ultima "fatica" targata Crystal Dynamics risulta praticamente identica a quella apparsa sul 32-bit Panasonic più di un anno fa. Il vero problema però è che, pur risultando un titolo piuttosto divertente e discretamente realizzato, questo **The Horde** ha il dannato difetto di risultare, alla lunga, un prodotto piuttosto lineare e ripetitivo. Ciò è da imputarsi, non tanta alle varie fasi di combattimento, quanto piuttosto alle sezioni di bonifica e di fortificazione del vostro villaggio. Vi basterà infatti eseguire un paio di semplici operazioni e avere un po' di occulatezza nelle spese per riuscire ad aggirare, senza grosse difficoltà, lo scoglio costituito dalle tasse reali con il risultati di trovarvi spesso di fronte a situazioni incredibilmente simili fra loro. Davvero un peccato: speravo infatti che, dopo così tanto tempo, i ragazzi della Crystal sarebbero finalmente riusciti a risolvere i problemi di struttura che avevano caratterizzato questo prodotto su 3DO. Purtroppo però mi tocca constatare con amarezza che, ancora una volta, i cari programmatori americani si sono limitati a convertire il titolo pari pari non preoccupandosi né di inserire nuovi elementi, né di rendere un pochino più varia la struttura di gioco. Peccato anche perché, nonostante tutto ciò, questo **The Horde** risulta comunque un prodotto piuttosto divertente e molto intrigante. Se solo fosse stato un po' più vario e longevo, sarebbe diventato un vero capolavoro!

Shogun

COMMENTO



Sono davvero amareggiato. Non riesco proprio a capire come mai i ragazzi della Crystal Dynamics si siano limitati a trasportare questo **The Horde** pari pari dal 3DO invece di cercare di risolvere i problemi che avevano afflitto questo gioco nella sua versione originale. E sì che di tempo ne è passato! In fondo non credo che ci volesse molto: sarebbe bastato rendere la sezione strategica un po' più complessa e ricca di opzioni e tutto il gioco ne avrebbe guadagnato enormemente! Ok, sono d'accordo, anche così il titolo non è niente male tuttavia manca di quella longevità e varietà di situazioni in grado di tenere incollato un giocatore allo schermo per ore intere! I vari livelli infatti si assomigliano tutti troppo tra di loro (background a parte) ed inoltre esiste una strategia abbastanza semplicé grazie alla quale potrete riuscire ad incamerare ingenti quantitativi di denaro senza grossi problemi. Davvero una brutta storia, soprattutto considerando il fatto che di prodotti di questo tipo il Saturn ne avrebbe davvero bisogno!

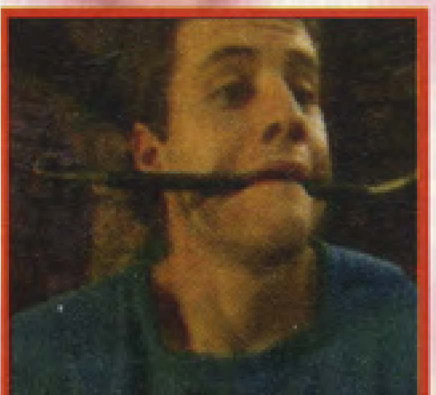
End



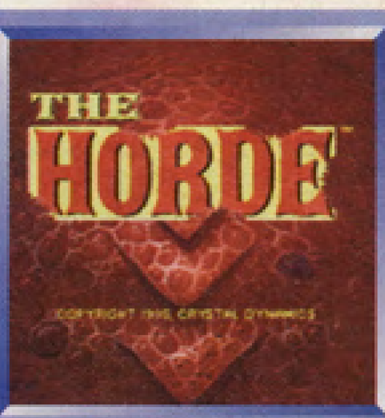
Questi diavoletti indegni stanno mandando a fuoco tutte le vostre case: fermateli prima che sia troppo tardi!



Notate l'espressione da "Ué, picciriddu, lassame lavorà…"







CASA PRODUTTRICE
CRYSTAL DYNAMICS

GENERE
ARCADE/ADVENTURE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 74

▲ Le animazioni dei vari personaggi risultano fluide e ricche di frame
▼ Definita, ma carente in dettagli

SONORO 80

▲ Un sacco di musiche molto evocative ed un sacco di effetti veramente carini. Semplicemente mitico il rutto che gli Horde emettono quando digeriscono un contadino!

GIOCABILITÀ 75

▲ Semplice e immediato. L'atmosfera di gioco vi catturerà molto in fretta
▼ La fase strategica risulta troppo semplicistica e lineare

LONGEVITÀ 73

▲ I vari livelli di gioco risultano piuttosto impegnativi
▼ La sua eccessiva ripetitività potrebbe farvelo mollare prima del previsto

GLOBALE 73

Un titolo discreto: semplice, divertente e dotato di un sacco di humour. Una maggiore varietà ne avrebbe fatto un vero e proprio classico!

Thor





Da quando Sinbad, l'ultimo grande principe dell'Arabia, aveva ripulito la sua terra da scheletri, dragoni, ciclopi e Pippo Baudo vari, il tempo era trascorso tranquillo e sereno nella valle dell'Orrore. Purtroppo però da allora di anni ne sono passati parecchi e ora Sinbad è diventato vecchio, troppo vecchio per poter affrontare con successo un'altra battaglia (al massimo potrebbe vincere a briscola!). Così la valle dell'Orrore ha bisogno di un nuovo paladino, di un nuovo guardiano in grado di proteggerla da un eventuale attacco. Questo prode paladino siete voi, il giovane e aitante Thor, un ragazzo alto, biondo e muscoloso... insomma il classico tipo da spot televisivo! Già, peccato però che qui di produttori cinematografici non ce ne sia nemmeno l'ombra! Ovunque vi giriate infatti non troverete altro che sabbia, rocce e sterpaglie... No ragazzi, non siete finiti sulla spiaggia di Chiavari (ridente località balneare in quel di Genova), bensì vi trovate in un vero e proprio deserto che, per giunta, sta per essere invaso da una terrificante orda di mostri e demoni capeggiati dal malefico Nemesis! A questo punto qualcuno di potrebbe anche pensare di darsela a gambe... Buona idea, non c'è che dire, peccato però che il demone sopracitato non veda l'ora di vendicarsi della sconfitta inflittagli da Sinbad una trentina di anni fa; un'onta che dovrà essere lavata con il sangue, con il vostro sangue! Cose belle...



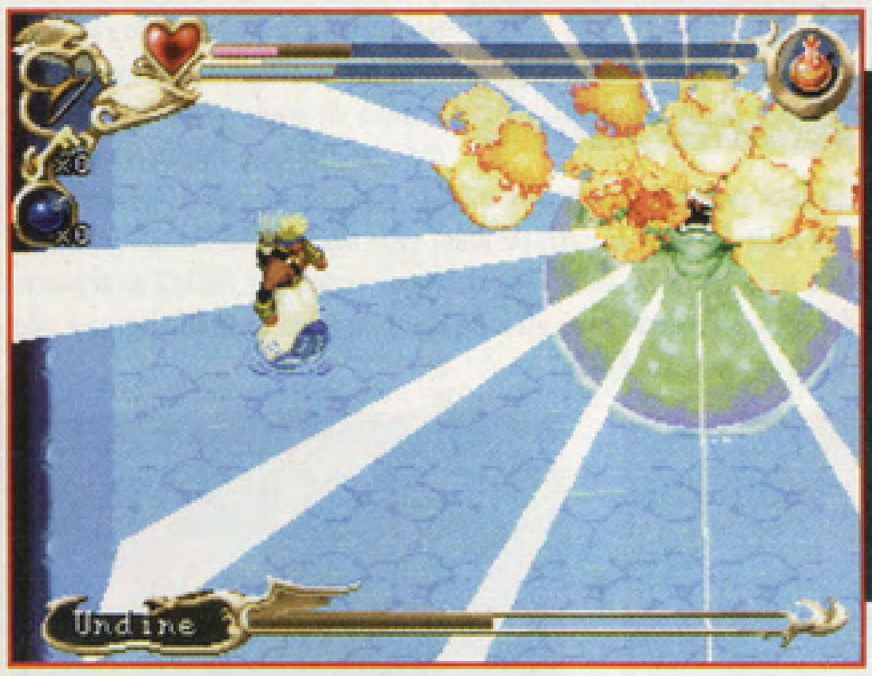


TOTÒ D'ARABIA

Bene, rieccoci ancora qui. Come molti possessori di Megadrive sapranno già questa non è la prima volta che il nostro caro Thor si trova costretto a dover salvare il proprio mondo dalla rovina e dalla distruzione. Già in **The Story of Thor** infatti il nostro baldo giovanotto si era trovato a dover fronteggiare orde di mostri famelici il cui obiettivo era quello di conquistare il dominio dell'intero pianeta! Anche in questo nuovo episodio quindi le premesse iniziali sono molto simili a quelle del titolo originale, così come pure la struttura di gioco che, ancora una volta, mixa in maniera sapiente una serie di elementi arcade con una base tipica dei migliori RPG. Questo significa che, nonostante il gioco pulluli di puzzle e di missione che dovranno essere obbligatoriamente risolte per poter arrivare al termine dell'avventura, il controllo del vostro personaggio verrà gestito in maniera molto simile a quella di un gioco d'azione. Sarete quindi costretti ad utilizzare al massimo non solo le vostre abilità meramente intellettive, ma anche a cimentarvi in una serie di durissimi scontri nei quali le vostre capacità di smanettoni incalliti verranno messe a dura prova. Ovviamente ciò ha fatto sì che le varie missioni nelle quali vi verrete ad imbattere non saranno mai costituite da enigmi incredibilmente complessi o di difficile comprensione, ma piuttosto saranno caratterizzate dalla presenza di vere e proprie prove di abilità nelle quali vi sarà richiesto di sfruttare, nel modo corretto, i vari oggetti a vostra disposizione. Nonostante ciò però, come accade in tutti gli RPG degni di questo nome, l'avventura non potrà essere portata a termine solo affettando mostri e massacrando demoni. Per prima cosa infatti dovrete riuscire a trovare una serie di spiritelli che, in barda alla vostra forza e destrezza, si riveleranno indispensabili per il proseguo della vostra impresa Oltre a ciò poi **Thor** offre anche al giocatore la possibilità di interagire con tutta una serie di personaggi non ostili e con i quali potremo disquisire di svariati argomenti. Nonostante qualcuno potrebbe inizialmente pensare il contrario, anche questo elemento si rivela piuttosto importante ai fini della risoluzione del gioco. Dovete infatti sapere che il mondo all'interno del quale vi troverete a vagare risulta incredibilmente ampio e articolato per cui, senza le giuste informazioni, potrebbe anche capitarvi di girare invano per ore alla ricerca di un oggetto che, in realtà, si trova in un'altra locazione. Oltre a ciò poi bisogna anche considerare che, fin dall'inizio del gioco, avrete immediatamente accesso a quasi tutte le locazioni disponibili il che, pur essendo un fatto molto positivo, vi espone al contempo a numerosi rischi! E' infatti pura follia pensare di poter progredire in questo gioco limitandosi ad eliminare mostri a destra e a manca, dato che molti degli schemi che ci troveremo ad affrontare richiederanno l'utilizzo di uno o più oggetti senza i quali non potremo far altro che soccombere sotto i

colpi dei nostri nemici! E' quindi importante riuscire a stabilire il corretto ordine nel quale dovranno essere affrontati i vari schemi e ciò sarà possibile solo interpellando i vari personaggi che incontreremo qua e là lungo le nostre peregrinazioni. Da ciò appare abbastanza chiaro come sia necessario riuscire a comprendere il significato dei dialoghi che intercorrono tra noi e gli altri personaggi, il che, purtroppo, non è da tutti soprattutto quando la lingua utilizzata è il caro giapponese. A questo punto so che quanto sto per dirvi farà cascare dal trespolo parecchia gente però, ragazzi, bisogna essere onesti: qui o conoscete il giapponese o rischiate di perdervi buona parte del fascino di questo titolo! E' vero, sono d'accordo, **Thor** risulta comunque un titolo molto giocabile (come vi ho detto in precedenza gli enigmi non sono molto complessi), tuttavia il mio personale consiglio è quello di attendere la versione americana grazie alla quale potrete gustarvi tutte le chicche di questo titolo a dir poco epocale! Bene, questo è tutto, ora scusate ma devo andare a cercare un maledetto kanji...





I vari boss che potrete incontrare in Thor sono davvero degli ossi duri. Ognuno di loro infatti è dotato di una vasta serie di schemi e di tecniche di attacco. Oltre a ciò i malefici risultano anche essere incredibilmente resistenti e dovrete colpirli parecchie volte prima di riuscire a metterli KO. Fortunatamente nessuno di loro è invincibile per cui vi basterà riuscire a trovare la corretta combinazione di attacchi e movimenti per batterli senza correre grossi rischi (o almeno così spero)



Questa bella immaginetta mostra il capo del vostro villaggio che vi sta raccontando della strana ed inspiegabile malattia che ha colpito la sua povera figlioletta. Fortunatamente il vostro piccolo bracciale ha il potere di curare anche le malattie più strane ed esotiche, così potrete svegliarla la giovane pulzella senza grossi problemi. Una volta fatto ciò potrete riprendere il vostro cammino e ritornare ad affettare mostri come se niente fosse accaduto! Davvero bella la vita dell'eroe!

SPIRITO DI BIRRA

Il nostro caro Thor non si può certo considerare un ragazzo mite e indifeso: inoltre può anche contare sull'aiuto delle sue amiche fate. Ora, molto probabilmente se qualcuno vi venisse a dire che i suoi migliori amici sono delle fate voi comincereste ad evitarlo come la peste; il problema però è che in questo caso le amiche di Thor sono delle vere fate e che per giunta abitano nel suo giardino! Il primo task che il nostro eroe si troverà a dover affrontare sarà quello di riuscire a recuperare i sei elementali i cui poteri magici si riveleranno fondamentali per il proseguo della vostra impresa. Ogni elementale è stato imprigionato dagli stessi cattivoni che orano minacciano la pace della vostra stessa terra per cui vi basterà liberarlo dalla sua angusta prigione per trovarvi con un nuovo e potente alleato. Ognuno di questi sei esserini è dotato di ben tre differenti tipi di magie. Due di queste sono generalmente attacchi, mentre la terza è costituita da una particolare abilità che dovrete imparare ad utilizzare al momento giusto. L'unico inconveniente con questi esserini è che, trattandosi di spiriti, hanno bisogno di un continuo rifornimento di mana (ovvero di energia magica) per poter essere sempre al vostro fianco. Così ecco che entra in gioco la barra di energia blu che si trova nella parte alta dello schermo. Questa indica il nostro livello di energia magica, livello di energia che diminuirà sia quando avrete con voi un elementale, sia quando userete i suoi poteri. Una volta che questa scende a zero il nostro amichetto magico sparirà lasciandovi soli come vermi in mezzo ai nemici, ma non preoccupatevi! Infatti ogni volta che un elementale scompare la vostra barra di energia magica ritornerà automaticamente al massimo della potenza e così sarete di nuovo in grado di richiamare il vostro amico folletto per farvi un bel pokerino in famiglia! Yes!











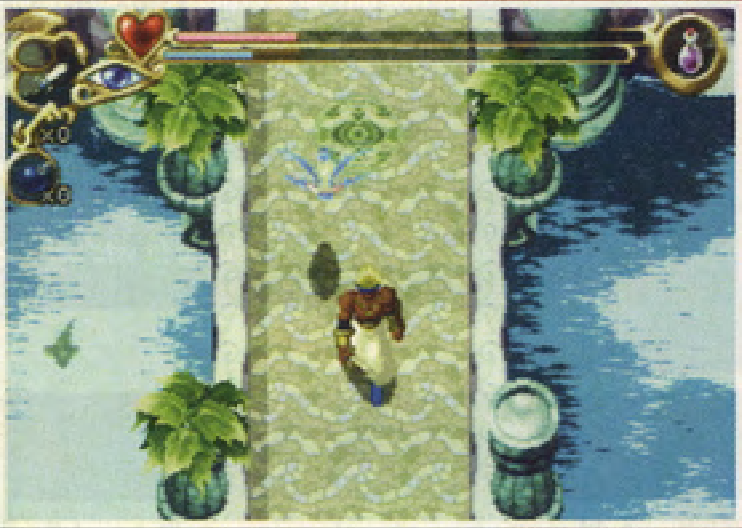
MOANA LA KATANA

Nonostante la sua amicizia con le fate e gli spiriti elementali Thor non è stato eletto difensore dell'Arabia per la sua bella faccia o tramite un concorso truccato. Infatti, nonostante la lunga e fluente chioma, il nostro baldo giovanotto è anche un prode e valoroso guerriero. La sua arma preferita è la spada. Tuttavia, a differenza di tutti gli altri paladini che affollano l'universo degli RPG, il nostro Thor ha studiato arti marziali alla S.A.S (The School of the Art of Streetfighter) dove ha imparato ad eseguire una gran quantità di attacchi e mosse speciali. L'unico vero inconveniente è che il nostro caro paladino non sembra esser dotato di molta memoria e questo lo costringe a consultare una serie di obelischi sacri sui quali sono incise le varie tecniche che lui si è sbadatamente dimenticato. Purtroppo buona parte di queste pietrone giacciono nascoste all'interno di grotte o in zone segrete, molte delle quali risultano veramente difficili da trovare. Fortunatamente il nostro Thor potrà contare fin dall'inizio su di una serie di attacchi standard appresi dal "Manuale del Perfetto Predone" (un mensile molto in voga in Arabia) grazie alle quali sarà in grado di eliminare buona parte dei nemici che incontrerà lungo la strada. Ma dico io, non poteva prendersi degli appunti 'sto beota?













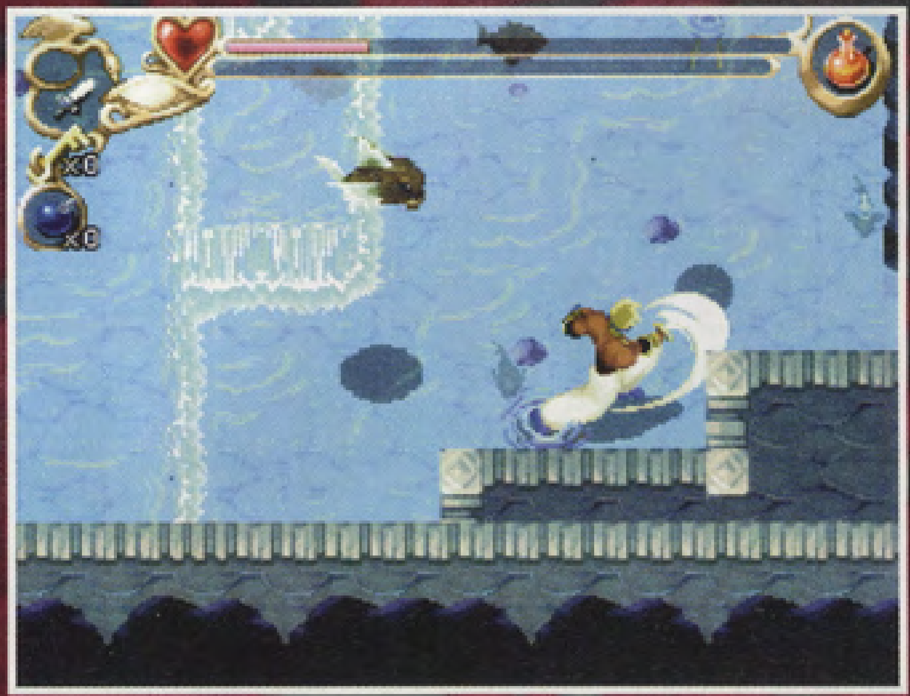
COMMENTO



Thor è il titolo che tutti i possessori di Saturn amanti delle avventura hanno sempre sognato! Si tratta infatti di un prodotto dotato non solo di un'ottima veste grafica e di un buon accompagnamento sonoro, ma anche di una struttura di gioco e di una trama altamente intrippanti e coinvolgenti. Vi troverete scaraventati da una parte all'altra del vostro paese nel disperato tentativo di sconfiggere le occulte forze del male il tutto risolvendo enigmi (piuttosto semplici a dir il vero) e massacrando tonnellate di nemici. Come vi abbiamo già detto nell'introduzione, infatti, i programmatori del gioco hanno preferito spostare l'enfasi di questo più sull'azione piuttosto che su di una serie di puzzle molto complessi rendendo così il gioco molto rapido e frenetico. Questo ovviamente non vuol dire che **Thor** sia un titolo dove il giocatore può limitarsi a splattare mostri, ma anzi sarete costretti, per effetto della struttura di gioco, a lanciarvi in lunghe ed estenuanti sessioni esplorative dalle quali potrete trarre le informazioni che vi consentiranno di individuare i vostri veri obiettivi. Dovendo fare un paragone con altri prodotti direi che questo **Thor** ricorda molto, come struttura e come organizzazione di gioco, il mitico **Zelda** del Super Nes. Anche qui infatti il giocatore gode di una notevole libertà di spostamenti grazie ai quali vi sarà possibile fin dall'inizio visitare buona parte delle locazioni di gioco, dandovi così l'impressione di trovarvi all'interno di un vero e proprio mondo! Tanto di cappello quindi alla cara e vecchia Sega che ha dimostrato, ancora una volta, come si possano creare dei capolavori concentrandosi sulla giocabilità lasciando perdere tutte quelle maledettissime sequenze in FMV! E vai così...

End



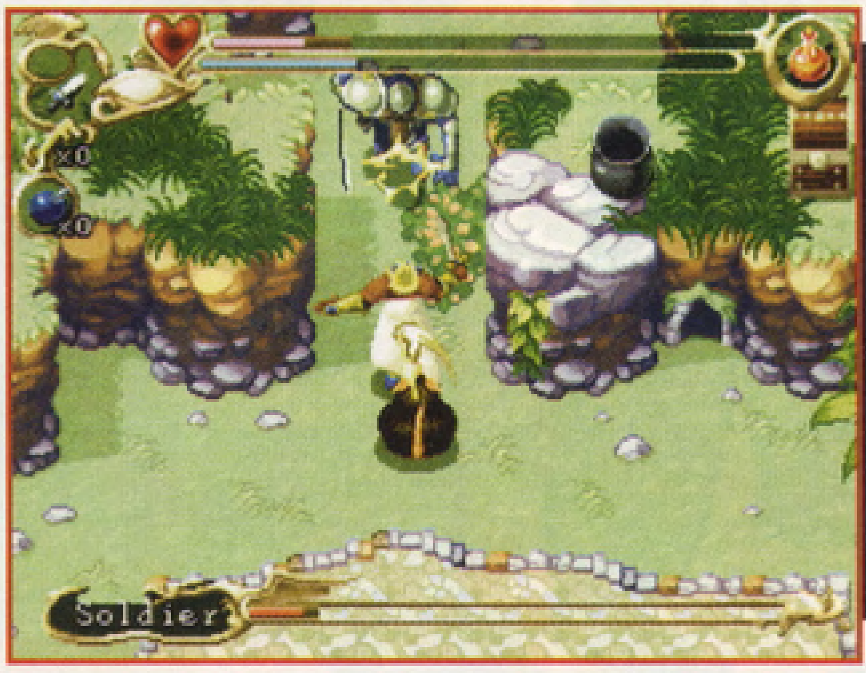


COMMENTO



Non c'è davvero niente da dire: questo **Thor** è uno di quei titoli che deve assolutamente far parte della softeca di ogni videogiocatore che si rispetti. I ragazzi della Sega sono infatti riusciti a creare un prodotto che miscela in maniera sapiente i migliori elementi arcade con un sacco di sana e genuina esplorazione. Vi troverete così scaraventati da un estremo all'altro della mappa di gioco (che tra l'altro è veramente enorme!) alla ricerca di oggetti o di nuovi alleati, il tutto sempre circondati da un fottio di nemici armati fino ai denti! Ottima anche l'idea di organizzare la struttura di gioco in una sorta di megalivello grazie alla quale si è potuto "costringere" il giocatore ad intraprendere missioni di ricerca oltre che a combattimenti. L'unico appunto che mi sento di rivolgere a questo **Thor** è che, almeno personalmente, avrei preferito un maggiore equilibrio tra fasi arcade (preponderanti) ed elementi di ricerca (che, a conti fatti, risultano subordinate alle prime), tuttavia si tratta di un parere meramente soggettivo dettato, più che altro, dalla mia passione per gli RPG puri (genere al quale questo titolo, oggettivamente, non appartiene). Ciò che invece non può essere assolutamente messo in discussione è l'elevata qualità tecnica di questo gioco. Infatti sia i fondali che gli sprite dei vari esseri che popolano questo fantastico mondo sono stati realizzati con una cura veramente senza precedenti! I vari background risultano incredibilmente ricchi di atmosfera e di colori scintillanti, mentre i vari personaggi vantano una definizione e una ricchezza di frame di animazione veramente notevoli. Ottimo anche l'accompagnamento sonoro in grado di trasportare letteralmente il povero giocatore all'interno di questo mondo fantastico facendogli anche correre il rischio di beccarsi una bella insolazione! Insomma si tratta di un vero e proprio must, un titolo che non può assolutamente mancare nella softeca di ogni possessore di Saturn che si rispetti. E scusatemi se è poco!

Shogun



La violenza è sempre la risposta sbagliata! Non bisogna subito saltare al collo della gente, bensì cercare di convincere i nostri antagonisti parlando ed esponendo loro le nostre idee e le nostre convinzioni. Nel caso in cui però l'interlocutore si dimostrasse insofferente alle nostre spiegazioni sarà sempre possibile estrarre la spada per portare la discussione su un piano "leggermente" più fisico. L'importante è che, in ogni caso, voi continuiate sempre a dialogare con il vostro avversario anche quando questo sarà riposto a tocchetti in una bella vaschetta!







CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
ARCADE/ADVENTURE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91
▲ Fondali ricchi di colori e personaggi magistralmente definiti. Inoltre il turbante di Thor è un vero e proprio mito!

SONORO 90
▲ Un sacco di musiche tipicamente desertiche e un'ottima varietà di effetti sonori. Praticamente manca solo il verso dei cammelli e poi c'è tutto!

GIOCABILITÀ 92
▲ L'azione di gioco risulta rapida e frenetica: inoltre la particolare struttura del prodotto costringe anche il giocatore a impegnarsi in lunghe sessioni di ricerca

LONGEVITÀ 90
▲ Ho idea che il nostro Thor ne consumerà di babbucce prima di arrivare alla fine della sua avventura!

GLOBALE 91
Un gran titolo che miscela in maniera sapiente un sacco di sana azione con una struttura di gioco molto varia e dinamica.



"Have balls" direbbero gli inglesi...







Il mio padrone è morto e ha portato il mondo con sé nella tomba. Così certo era del suo trionfo come negromante che non aveva escogitato alcun rimedio contro la potenza di un incantesimo che aveva la funzione di disintegrare la materia. Io, il suo assistente, sono rimasto in vita e la casa in cui abitavo insieme al mio padrone è stata ridotta in briciole. Ma nei suoi ultimi scritti, questa calamità è prevista... e lui se ne rallegra! "La disgregazione del nostro tessuto vivente non è causa di sconforto, perché ci dà l'opportunità di trovare ciò che cerchiamo: il Mana. Una scorta illimitata dell'essenza più potente che esista in natura, il vero fulcro dell'esistenza. E, una volta ricostruito il mondo e immagazzinata la sostanza, fonte di potenza illimitata."
La responsabilità di questo insano gesto non è solo sua, ma anche dei molti altri che hanno aspirato al potere e sprecato il Mana su creature influenzabili per piegarle al loro volere. Liberati dai vincoli della magia, questi mostri vagano per la terra come signori del disordine, spaventando la gente e violentando la natura.
Nel libro magico del mio maestro, ormai divenuto il mio libro magico, risiede la mia unica speranza: incantesimi per levitare, per proteggere me stesso dal fuoco e per legare il Mana alla mia volontà, nonché la promessa di altri incantesimi da acquisire mentre esploro i 75 mondi sul mio tappeto magico.







Magic Carpet



Le piccole quantità di mana, come questa, sono spesso sorvegliate da un solo arciere





Le tranquille foreste possono trasformarsi in inferni mortali, occhio...

NON STARTENE CON IL MANA IN MANO!



Avevo serie difficoltà a tenere quantità considerevoli di Mana sulla mia persona, per cui è stato con mia grande gioia che ho scoperto un incantesimo che permette di creare dei castelli magici. Essi fungono da magazzini per il Mana che in questo modo sta relativamente al sicuro. Tuttavia, il mio primo impiego di questo incantesimo non ha avuto grande successo in quanto ho costruito il castello vicino a una città e ho distrutto accidentalmente alcune case con le mura perimetrali. Il castello è stato quindi attaccato da un gruppo di arcieri inferociti. Ebbene sì, costruire castelli magici è un arte! Ciascuno di essi è corredato di un pallone aerostatico che si sposta avanti e indietro raccogliendo Mana. Tornando alla mia storia, a un certo punto ho notato con fastidio che il mio pallone stava fermo sopra il mio castello e che in giro c'era un sacco di Mana ancora da raccogliere. Poi mi sono reso conto che il castello non era in grado di contenere tutto quel Mana e doveva quindi essere ampliato. Così, alla prima occasione, ho creato castelli più belli ed efficaci.

BREVE CORSO DI STREGONERIA



Solo ultimamente ho iniziato ad apprezzare le peculiarità degli incantesimi distruttivi creati col Mana. Mi sono reso presto conto che il lascito del mio padrone, ossia l'incantesimo della Palla di Fuoco, non bastava da solo all'adempimento della mia missione. Fortunatamente, avevo trovato una variante più rapida e più potente di questo incantesimo. Ero fuori di me dalla gioia, ma poi avevo scoperto con mio dispiacere che non riuscivo a usarla in alcun modo. La pagina del libro magico nel quale essa era inserita, era sigillata. Comunque, in una fase successiva della mia peregrinazione su quello stesso mondo, quando il mio castello era più grande e il mio corpo era pervaso da dosi più elevate di Mana, avevo scoperto che potevo attivare il suo potere! Ho inoltre studiato le altre creature e visto che tipo di magia usano. Le creature marine, cui ho dato il nome di Kraken, usano una forma di energia elettrica che è molto più potente delle mie palle di fuoco. Ora anch'io ho scovato quest'incantesimo che dovrebbe essermi di grandissimo aiuto.





L'ARMATA DELLE TENEBRE



Ho notato che mentre alcune creature, come il Kraken e i draghi, tendono a viaggiare da soli, molti degli abitanti di questo mondo manifestano una propensione al raggruppamento. E' una cosa che ho imparato a mie spese quando mi sono imbattuto in sciami d'api o stormi di uccelli predatori. In un caso, mi sono imbattuto in una legione di strane creature incappucciate in stato vegetale, non lontane dal castello del mio antagonista. Seguendo i loro passi, li ho visti attaccare le sue mura con mia grande gioia. Tale sentimento, tuttavia, si è poi tramutato in terrore allorché hanno continuato a marciare e hanno mostrato uguale aggressività nei riguardi della mia roccaforte.



Al fuoco! Al fuoco!





GIÙ LE MANI DAL MANA O TI MENO!



Su alcuni mondi, l'acquisizione del Mana risulta estremamente difficile. Su uno di essi, poi, l'impresa fu resa ancora più ostica da un dannato mago nemico. Nonostante avessi visitato tutti i suoi possedimenti, non ero riuscito a raccogliere il Mana che mi occorreva per riportare il mondo alla normalità. Decisi quindi di agire in modo diverso. Benché non avesse mostrato alcuna malevolenza nei miei confronti, discesi sul castello del mio collega mago e lo attaccai con i miei incantesimi più potenti. Le sue pareti rimasero presto danneggiate e il Mana in eccesso uscì a fiotti. Tuttavia, i miei palloni non potevano raggiungerlo prima che egli avesse riparato le sue mura, così, dopo aver fatto un profondo respiro, abbassai il mio castello e lo sistemai vicino al limite della gittata di una sua palla di fuoco. Solo più tardi egli intuì il mio piano e attaccò la mia persona, ma io ero troppo forte. Con spietata persistenza, privai lentamente il suo castello di Mana finché i miei magazzini non ne furono pieni. Non è un comportamento che normalmente approverei, ma questi sono tempi difficili.

COMMENTO



Dopo aver passato qualche giorno sul tappeto volante del protagonista di questo gioco, sono venuto alla conclusione che **Magic Carpet** è un'esperienza videoludica davvero straordinaria. All'inizio avevo qualche perplessità per via di un tappeto che segue con eccessivo rigore le direzioni prescritte dal giocatore e della varietà di comandi (giocare efficacemente a **MC** significa usare costantemente i tasti A, B, Z e C così come il joypad). Idem per la grafica, che per quanto suggestiva risulta talora un po' approssimativa. E' solo quando ci si è inoltrati un po' nel gioco che ci si rende conto che tutto ciò in realtà non ha importanza. **Magic Carpet** diventa quindi una lotta epica fra voi stessi e un manipolo di stregoni disperati come voi. La grafica è più che capace di creare un mondo fantastico in cui viaggiare, e molti degli incantesimi reperibili a gioco avanzato sono sensazionali. **MC** ha più spessore di qualsiasi altro titolo della Bullfrog ed esistono molti modi per conseguire i propri obiettivi: lavorare con gli stregoni computerizzati, rubare il loro Mana, sfrecciare nei cieli con intenti bellicosi o restare appiccicati alle mura del vostro castello. Ora però scusate, ma voglio andare a fare subito un altro voletto.

Simon

COMMENTO



Guardate oltre la grafica non sempre ammirevole, i comandi apparentemente complessi e la premessa innegabilmente epica del gioco e, nel cuore di **Magic Carpet**, troverete qualcosa di speciale. Più ci si gioca più profondamente più ci si trova immersi in un'avvincente realtà parallela popolata da maghi e interessata da fenomeni incredibili. Ancora una volta la Bullfrog ha creato un gioco che premia l'impegno costante con una struttura di gioco appagante e ben congegnata: un riuscitissimo incrocio fra lo sparatutto e lo strategico-avventuroso. E tutto ciò che il gioco propone è roba di altissimo livello. Le innovazioni supplementari, come i suggestivi effetti sonori e i brani musicali di grande impatto drammatico contribuiscono a elevare questo gioco nell'olimpo dei classici. Sono stato abbastanza fortunato da trascorrere poco più di un week-end con **Magic Carpet**, ma rimpiango davvero di non aver avuto più tempo per giocarci.

Fabio

TERRA INCOGNITA

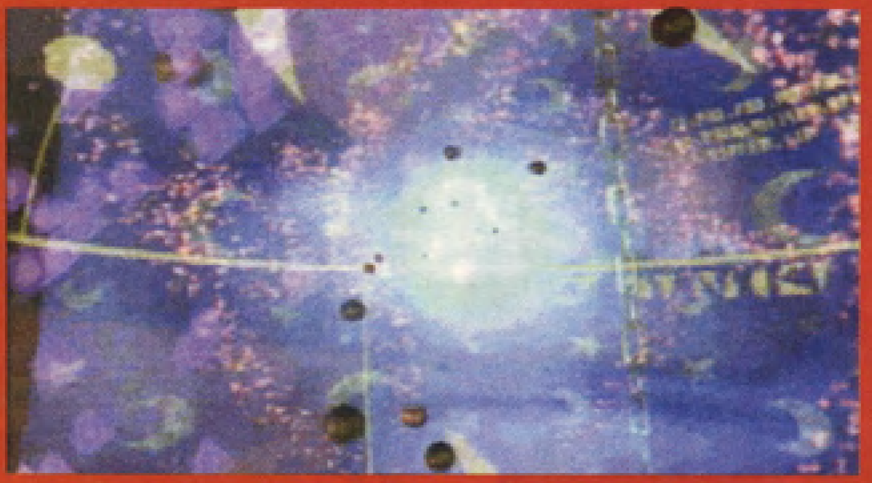


All'inizio, mi sono messo a raccogliere il Mana nei sicuri dintorni del mio castello. Poi ho scoperto che pur non presentando alcun rischio, questa linea di condotta poteva non essere la più saggia che potessi adottare. Il paesaggio, vedete, è pieno di punti di sollecitazione (se siano trappole o scherzi di natura, è difficile stabilirlo). Quando volo sopra questi punti avverto un cambiamento. A volte trovo dell'altro Mana o un incantesimo ma, con la stessa frequenza, rinvengo nuovi nemici. Una cosa che posso sempre sfruttare a mio favore è il sistema dei portali: una serie di ingressi paragonabili a specchi che mi trasportano a casa in un batter di ciglio.

RIFLESSI IN UNO SPECCHIO SCURO



Ho passato molte giornate col mio padrone per apprendere da lui i rudimenti della percezione extra-sensoriale. Grazie a questi insegnamenti ho potuto individuare con precisione le creature di ciascun mondo e, cosa più importante, trovare una rotta breve per fare ritorno al mio castello. Recentemente ho scoperto un altro strano incantesimo che sembrava originario di questo regno magico. All'inizio sembrava non offrire alcun beneficio, ma passando a una veduta dettagliata del paesaggio, ho iniziato a vedere più di quanto vedevo prima, fra cui la posizione dei miei nemici stregoni e dei loro palloni. Ho dunque stabilito di usare questo incantesimo in maniera strategica ogni qualvolta la mia determinazione viene a mancare.



Congratulazioni, signor stregone: il mondo è tornato alla normalità



CASA PRODUTTRICE
BULLFROG

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
s Un mondo tridimensionale sinistro e insieme meraviglioso dove le creature e il Mana si muovono in maniera realistica

SONORO 90
s Musiche perfettamente aderenti al clima del gioco, stupendi effetti "mistici", esplosioni fragorose e inquietanti versi animali: da applauso a scena aperta

GIOCABILITÀ 93
s Come un gioco da tavolo vivente: semplicità intrinseca, ma grande spessore e pathos a volontà
t Difficile da controllare all'inizio

LONGEVITÀ 92
s Gli incantesimi migliori e le creature più tenaci sono risparmiati per i livelli più avanzati e per raggiungerli bisogna sputare sangue

GLOBALE 93
Il mondo di Magic Carpet non ha eguali nei videogiochi: è un'autentica esperienza mistica

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET
PER IL CD



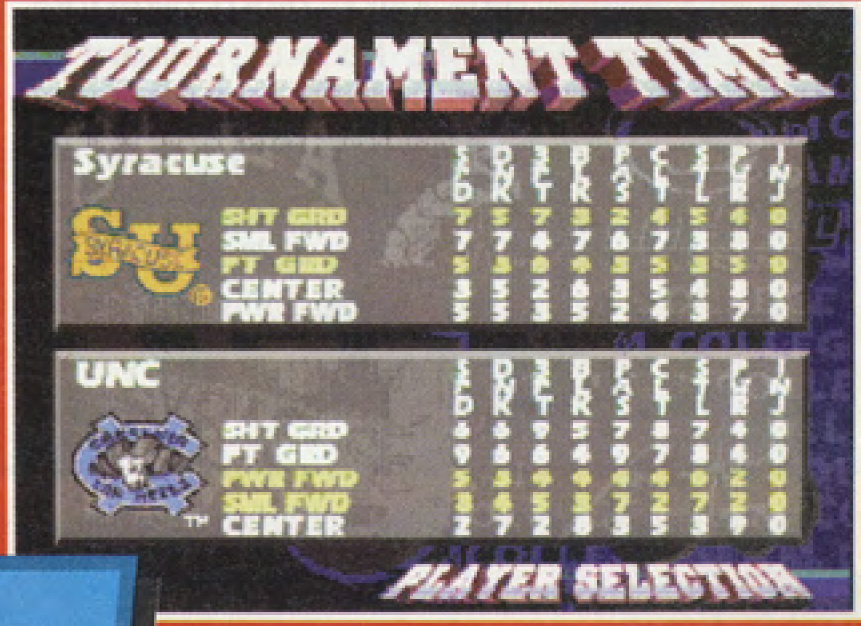
COLLEGE SLAM

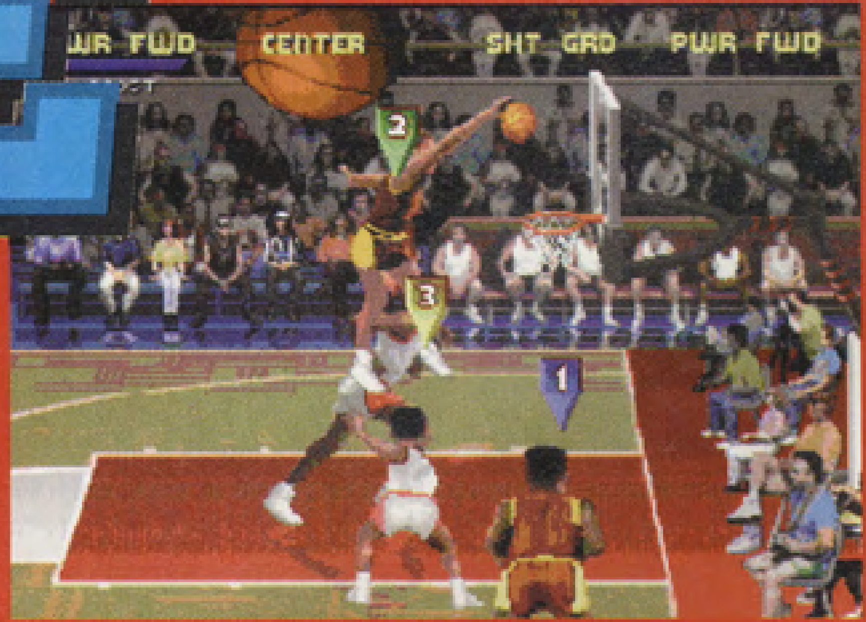
In questo periodo è molto di moda il riciclo (non il triciclo, cos'avete capito?): riciclo di vetri, di carta, di vestiti usati... Insomma, il riciclo, con il beneplacito di Greenpeace e compagnia bella, fa tendenza. E riciclare è quello che più o meno ha fatto la Acclaim con questo gioco che altri non è che una versione "ricopertinata" di **NBA Jam Tournament Edition.** Evidentemente i programmatori dell'Acclaim pensavano che il loro lavoro non avesse ancora reso abbastanza e hanno così deciso di rinnovare il tutto e ributtarlo sul mercato con un altro nome. Se però si fossero sprecati per inserire qualche innovazione rispetto all'edizione originale forse l'appetibilità di questo titolo sarebbe stata maggiore... Il problema di **College Slam** è infatti quello di essere troppo uguale al proprio fratello maggiore. Le differenze sostanziali riguardano le squadre (sono infatti presenti tutti i team della NCAA, il campionato universitario americano) e i modi di gioco: oltre allo schema originale in cui dovevate battere una per una tutte le formazioni rivali, ora potete pure cimentarvi nelle sfide secche di play-off. Interessante da notare che quest'ultima opzione vi consente di giocare virtualmente in sedici, poiché ognuna delle otto formazioni in tabellone può essere controllata da due giocatori diversi. Alla fine della fiera si gioca al massimo in quattro contemporaneamente, ma questa resta comunque una possibilità interessante, ammesso e non concesso che riuscite a racimolare un così nutrito gruppo di patiti. Tutto il resto è immutato, con tanto di bonus da raccogliere sul campo che vi consentono di avere poteri speciali o di attribuire ai vostri tiri punteggi stratosferici. In your face, punk!

MA DA QUANDO SIRACUSA E' NEGLI USA?

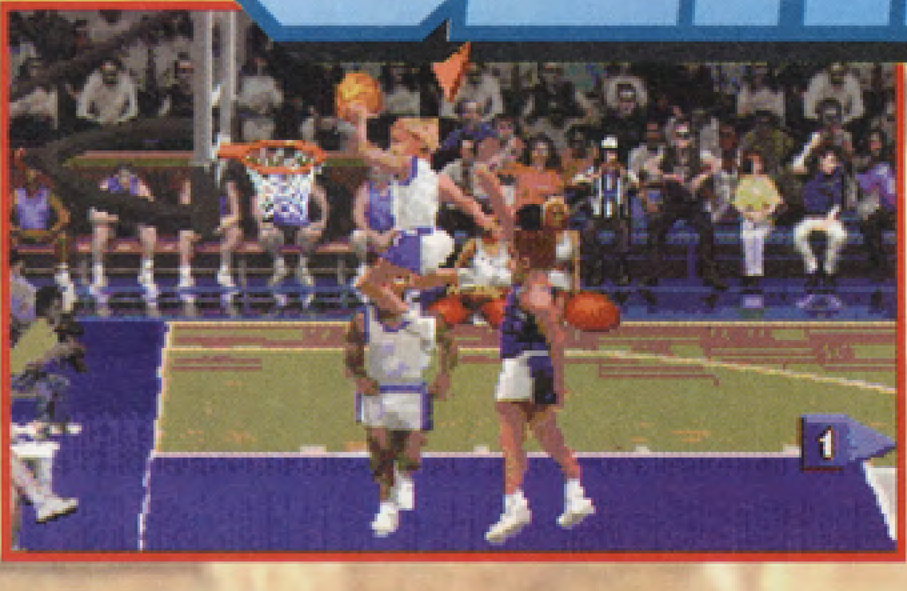
Sì, lo sappiamo benissimo che l'Università di Syracuse (peraltro caduta un pochettino in disgrazia rispetto ai fasti degli anni passati, cestisticamente parlando) non c'entra una fava con la città sicula, ma tant'è... Come saprete benissimo se avete mai provato **NBA Jam**, in campo vanno solo due giocatori, ma per ogni squadre ne avrete ben cinque fra cui poter scegliere. Peccato che, anche se ognuno sia caratterizzato dalla propria forza e precisione al tiro, di nessuno sia stato inserito il nome. Ah, queste dannate licenze NCAA...

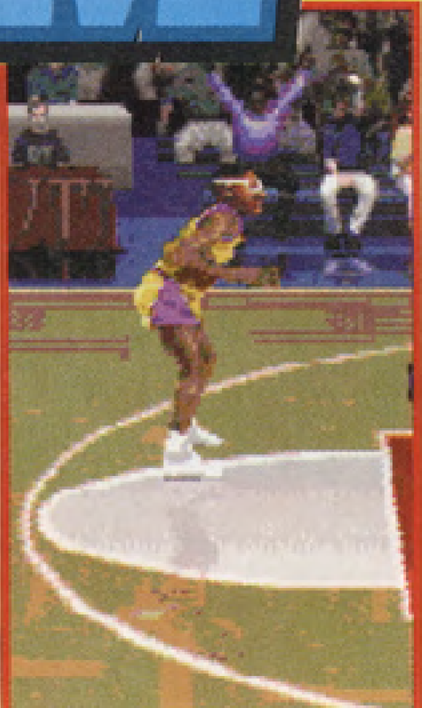






Hmmm, questo gioco mi sembra di averlo già visto da qualche parte...





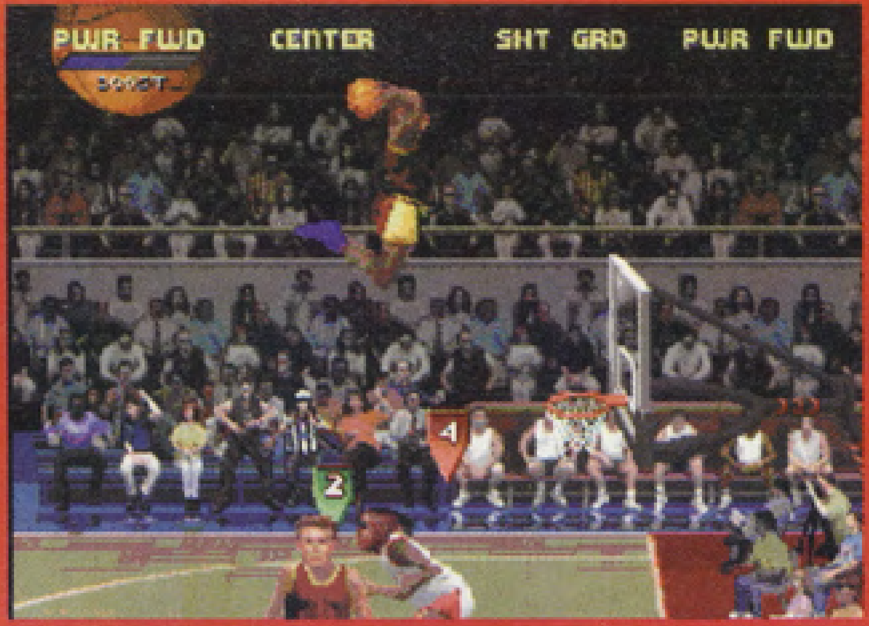


E INSACCA LA BOMBA DA NOVE!

Con una piccola concessione al realismo in questo gioco sono state inseriti dei bonus per rendere più pimpante la partita. Quelle icone a forma di soldoni che trovate in campo vi attribuiranno infatti poteri speciali, che vanno dall'invisibilità alla velocità fino ad arrivare ad alcune che accrescono le vostre capacità di tiro. Particolare attenzione meritano le icone che presentano un numero: queste infatti accresceranno il valore dei vostri tiri, consentendovi di recuperare svantaggi apparentemente incolmabili o porre un abisso fra voi e i vostri avversari.







Il meglio di questo gioco rimane sempre nelle sfide due-contro-due. Galattico!



COMMENTO



Se mettete fianco a fianco due monitor, uno dei quali mostra **NBA Jam TE** e l'altro **College Slam**, stenterete a distinguerli l'uno dall'altro. Anzi, se non guardate i nomi delle squadre in campo forse non ci riuscirete proprio. Seguendo anch'io da anni, come Puck, le produzioni della Electronic Arts sono abituato a vedere l'evolversi di un gioco sportivo; il fatto è che però qui di evoluzione non c'è proprio un bel niente e il tutto sembra soltanto una colossale operazione commerciale per vendere altre copie di un gioco già visto sfruttando una nuova licenza. Se non possedete nessun titolo di questa serie forse vi conviene comprare **College Slam**; in caso contrario state abbondantemente alla larga da questo gioco e preservate I vostri sudati soldini per qualche altra occasione più interessante.

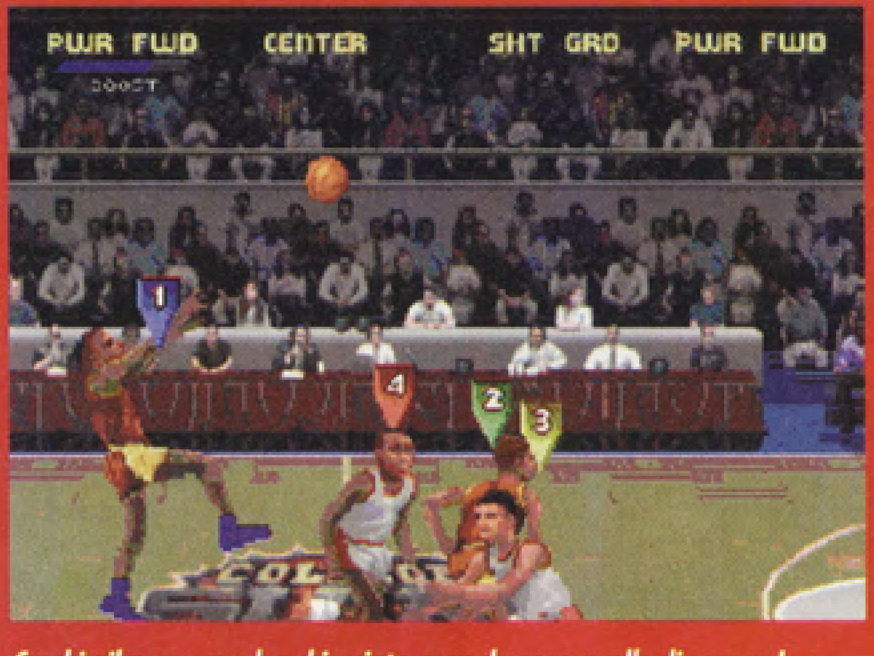
Log

COMMENTO

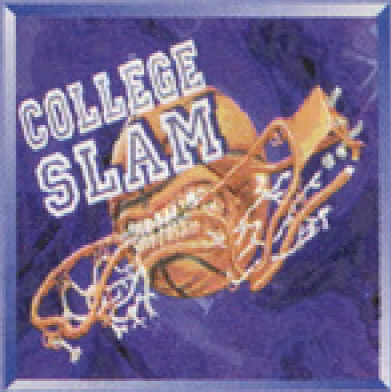


Aaaaaah!!! Non posso credere ai miei occhi! **College Slam** non è altro che **NBA Jam TE** a cui sono state cambiate le squadre e aggiunto un modo di gioco. La grafica è stata solo minimamente ritoccata (d'altronde non potevano lasciare le facce dei giocatori del campionato professionistico), ma tutto il resto, dalle schiacciate ai controlli, è rimasto praticamente immutato. Sicuramente si tratta di un prodotto di ottimo livello, ma che abbiamo già recensito sotto un altro nome. Alla Iguana dovrebbero imparare un po' dalla Electronic Arts che da anni ripropone giochi basate sulle stesse routine, ma ogni volta si sa migliorare rendendo sempre i nuovi prodotti appetibili anche per la clientela della precedente versione. Vivamente consigliato a chi si è lasciato sfuggire la serie **NBA Jam**, gli altri sarebbero pazzi ad acquistarlo.

Puck



Cambia il nome, ma le schiacciate assurde sono quelle di sempre!



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 85

▲ Ottima...
▼ ...ma rispetto a **NBA Jam TE** hanno cambiato solo le facce dei giocatori

SONORO 80

▲ Orchestrina e pubblico rendono bene l'atmosfera della partita

GIOCABILITÀ 75

▼ I-d-e-n-t-i-c-o al già citato successo cestistico dell'Acclaim

LONGEVITÀ 78

▼ Aggiungere solamente I play-off non può bastare per rendere davvero interessante una nuova versione a chi possiede già l'originale

GLOBALE 80

Prendete **NBA Jam TE**, cambiate il nome delle squadre e le facce dei giocatori, aggiungete I play-off e avete ottenuto **College Slam**...

NFL QUARTERBACK CLUB 96



Nonostante il successo riscosso dalle simulazioni di football su Megadrive, non abbiamo ancora la fortuna di provarne molte per Saturn. A colmare questa grande lacuna ci pensano ora i ragazzi dell'Iguana che, baldanzosi per i numerosi consensi raccolti con i propri titoli sportivi, hanno deciso di convertire uno dei loro prodotti meglio riusciti sulla console maxima della grande "S".

NFL Quarterback Club, infatti, non è un gioco in "prima assoluta" poiché ha già visto uscire due versioni per MD e 32X. Era quindi logico che, pur con le numerose e dovute migliorie apportate per la maggior potenza della macchina, il gioco ripercorresse a grandi linee la struttura dell'originale. Per la gioia di chi aveva già apprezzato questa simulazione l'interfaccia utente è quindi rimasta la medesima, con il susseguirsi di finestre che vi consentono in modo facile ed immediato di impostare la strategia di squadra e scegliere sempre l'azione più congeniale al momento di gioco.

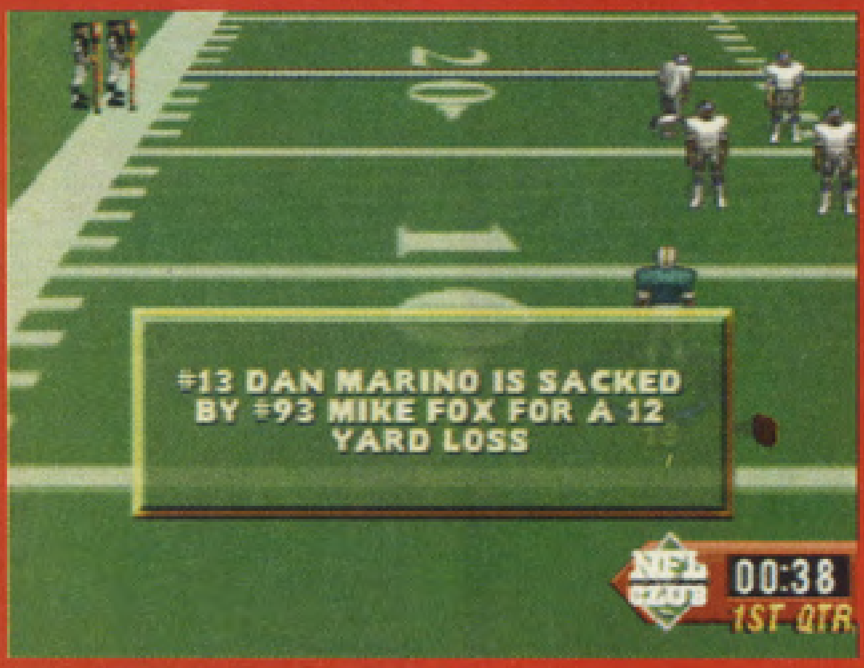
Le migliorie hanno riguardato quindi soprattutto l'aspetto grafico: ora infatti è possibile scegliere fra diverse inquadrature. Ce ne sono davvero per tutti i gusti, da quella classica alle spalle dell'attacco a quelle aeree, fino ad arrivare ad una che segue orizzontalmente lo sviluppo del gioco. Potete comunque osservarne una carrellata nelle foto di queste pagine.

Gustatevi quindi questa massiccia simulazione, che gode ora del monopolio del mercato almeno fino a quando non uscirà la tanto attesa conversione di **John Madden Football.**

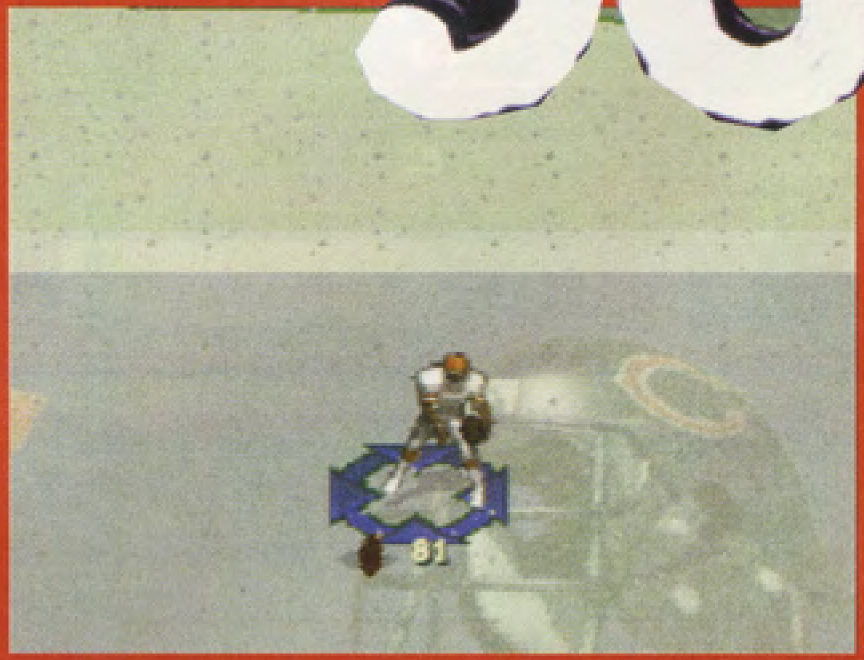
UNO PER TUTTI, UN JOYPAD PER UNO

Il punto di forza delle simulazioni sportive è da sempre la possibilità di cimentarsi in emozionanti sfide con gli amici. Da questo punto di vista **NFL Quarterback** non teme rivali: potrete infatti collegare due multi-tap da sei alla vostra amata console e cimentarvi in mastodontiche partite in dodici (dico DODICI!!!!) giocatori, sei per squadra. Il compito più arduo è senza dubbio trovare così tanti patiti di football americano da radunare in una volta sola…





Meglio vederle a video che subirle dal vivo certe cariche!



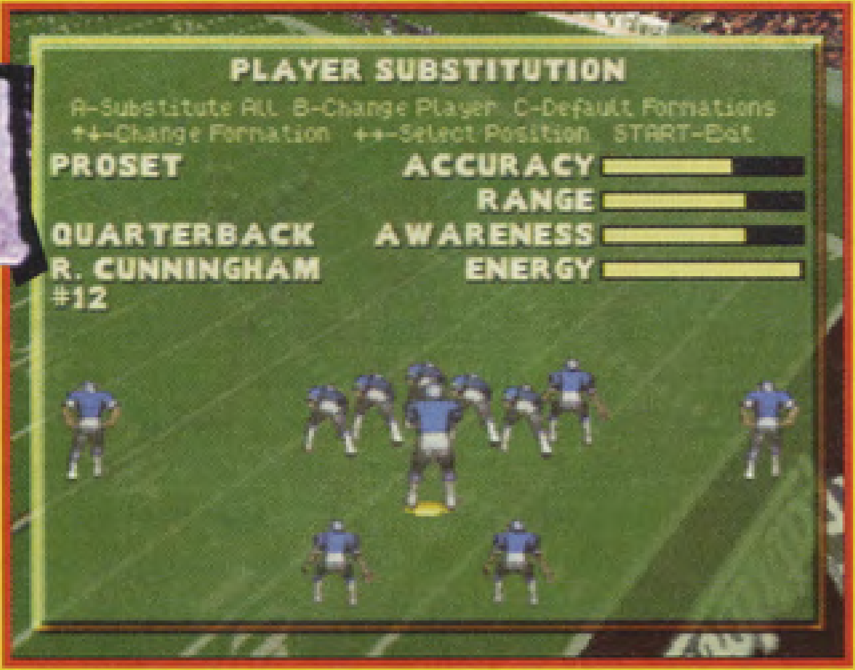
Touchdown! Il momento più emozionante di ogni match



Visto che al prossimo Superbowl mancano ancora dieci mesi per ora accontentatevi di questo gioco…

L'ARRIGO MI FA UN BAFFO!

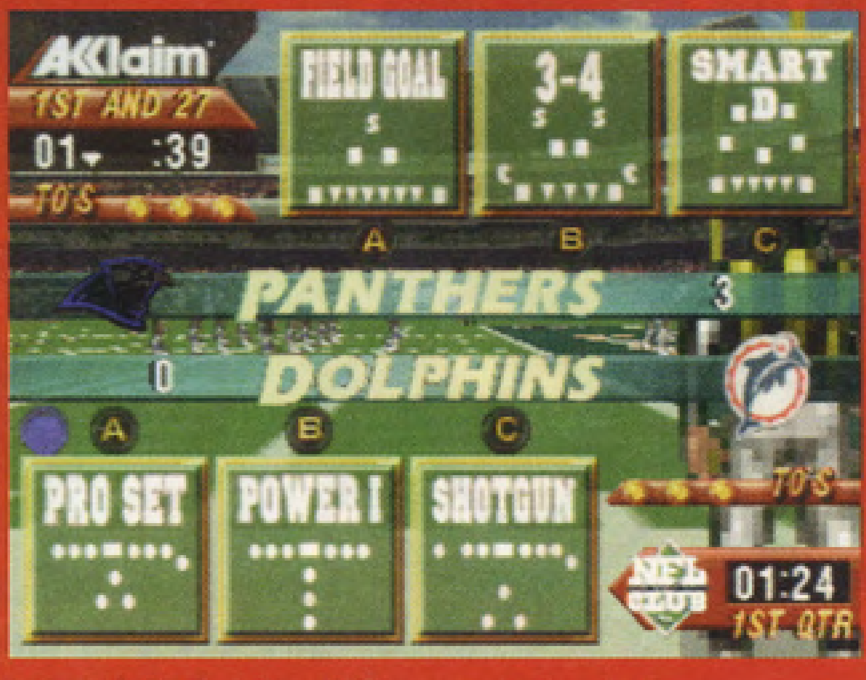
Nel football le tattiche gioco sono fondamentali e possono decidere veramente le sorti di un incontro. Quelli dell'Iguana lo sanno bene e così in questa versione Saturn sono stati inseriti molti più schemi rispetto all'originale, differenziati anche in base alle diverse potenzialità dei team (a seconda della squadra da voi selezionata avrete a disposizione, ad esempio, più schemi di corsa o più opzioni di lancio). Un vero paradiso per i patiti degli sport "cerebrali". Visto anche il nome del gioco, che chiaramente richiama uno dei ruoli più delicati del football, i lanci sono stati particolarmente studiati e oltre al genere di schema potrete anche differenziare l'azione in base alla lunghezza del lancio che desiderate effettuare.



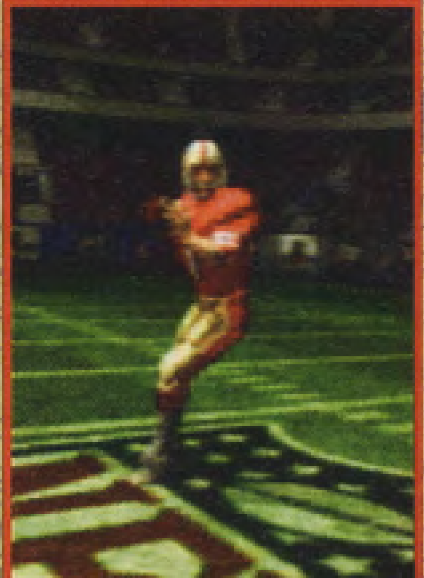








La varietà di azioni disponibili è veramente devastante



COMMENTO



Mea culpa. Pur nella mia universale conoscenza sportiva (ebbene sì, lo ammetto: vedo anche i campionati di bowling su Tele+2...) il football americano è lo sport americano che seguo meno, ma ugualmente sono rimasto molto affascinato da **NFL Quarterback Club**. Pur nella complessità e varietà di opzioni che offre, riesce sempre ad essere chiaro e a consentire di divertirsi fin dalla prima partita anche a chi non è particolarmente esperto di questo sport. Con questi presupposti non si può che venir travolti dall'azione che, senza troppe inutili pause, mantiene sempre una velocità e una continuità davvero invidiabili. Anche dal punto di vista grafico siamo davanti ad un ottimo lavoro. Se alcune visuali sono piuttosto scomode e sembrano inserite solo per far numero, altre consentono veramente di entrare nell'azione e di sentirsi letteralmente risucchiati nella partita. Il miglior gioco di football che abbia mai visto per Saturn (forse anche perché è il primo).

Puck

COMMENTO



Dopo esser rimasto discretamente soddisfatto dalla versione Megadrive di **NFL Quarterback** ed ero curioso di vedere cosa sarebbe cambiato con il salto da console all'altra. Il risultato è davvero interessante: i programmatori infatti sono riusciti a mantenere invariata l'immediatezza dell'interfaccia e la semplicità dei comandi pur inserendo delle nuove opzioni e una valanga di grafica in più. Le partite risultano quindi molto divertenti, soprattutto se giocate contro degli amici e, viste la possibilità offerte, più siete meglio è! Non stupitevi però se, pur con le diversi inquadrature a disposizione, vi ritroverete a giocare con quella originale: in fondo è la più comoda!
Mancando un metro di paragone non possiamo sbilanciarci troppo dicendo che questo gioco farà la storia del Saturn, ma sicuramente è un titolo interessante che promette di tenere testa al tanto atteso **John Madden Football**.

Simon

NFL QUARTERBACK CLUB

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-12

GRAFICA 83
▲ I giocatori sono grossi e ben definiti...
▼ ...ma talvolta le animazioni lasciano un po' a desiderare

SONORO 85
▲ Come al solito con i giochi sportivi non si possono fare miracoli, ma gli effetti e le musiche inserite sono di ottimo livello

GIOCABILITÀ 84
▲ Immediato e divertente fin dall'inizio consente di progredire col tempo

LONGEVITÀ 85
▲ Grazie alla possibilità di giocarci assieme ad una marea di amici risulta divertente anche dopo che lo avrete finito ormai da tempo

GLOBALE 84
Niente male per essere il primo football per Saturn. Bisogna comunque vedere come risponderà la concorrenza, **John Madden** in testa









Shining Wisdom

Shining Force è stato, indubbiamente, uno dei migliori RPG che abbiano mai solcato gli schermi del Megadrive. Grazie alla sua trama intrigante e ricca di colpi di scena e al suo brillante sistema di gestione dei combattimenti, questo titolo è riuscito a tenere letteralmente incollati al video un folto gruppo di agguerriti avventurieri. Ora, con l'avvento delle nuove console a 32-bit, molti programmatori sembrano diventati completamente pazzi. I giochi in 2D stanno diventando sempre più rari e al loro posto sta sorgendo una schiera di avventure 3D caratterizzate da una grafica superlativa, ma anche da trame ben poco avvincenti e da situazioni e schemi di gioco dannatamente standard e ripetitivi. Mi ricordo come se fosse ieri quando la grafica dei videogame era incredibilmente sgranata e pixellosa. Niente paesaggi in 3D, ma semplicemente una marea di piccoli sprite con pochi dettagli ed accostamenti cromatici piuttosto disgustosi. E' vero, la grafica a quei tempi non era proprio il massimo della vita però il tutto era bilanciato dalla giocabilità che incollava il giocatore allo schermo alla faccia dei castelli o delle catacombe fatti con i Lego. Adesso le cose sono cambiate e, purtroppo, non tutte in meglio! Avanti ragazzi spiegatemi perché fino ad oggi, ad esclusione di **Riglord Saga**, non abbiamo ancora visto un solo RPG decente su Saturn? Il 90% dei titoli attualmente disponibile sul mercato è semplicemente patetico per non dire di peggio! **Virtual Hydlide** è tristissimo, mentre **The D** non è altro che un'accozzaglia di sequenza FMV legate insieme da qualche puzzle. Così, è con somma gioia e commozione che mi accingo a recensire questo nuovo game per Saturn, realizzato niente popò di meno che dal team di sviluppatori di **Shining Force**. Pare infatti che ormai la vita del glorioso 16-bit targato Sega stia volgendo al termine (è la legge dell'evoluzione: sopravvivono solo i più forti!), così anche questo team di genietti ha finalmente deciso di fare il grande balzo e di diventare sviluppatori del Saturn. Il risultato di questo loro primo lavoro è un prodotto che presenta parecchi punti di contatto con i vecchi giochi a 16-bit, il che si traduce in una veste grafica ben definita ma essenziale, alla quale si affiancano però una trama e una profondità di gioco veramente notevoli. Ambientato, ancora una volta, nella terra di Pamecia, **Shining Wisdom** pone il giocatore nei panni di un nuovo, giovane guardiano, figlio di un grande eroe, che non vede l'ora di arruolarsi nell'esercito del suo paesello. Come accade sempre in questi casi siete così emozionati e tesi che non riuscite neanche ad alzarvi dal letto e così, quando aprite finalmente i vostri begli occhioni, vi accorgete di essere già in ritardo per l'adunata! Inoltre, per rendere le cose ancora più complicate, il vostro caro nonnino si rifiuta categoricamente di farvi uscire di casa fino a quando non avrete fatto colazione e non lo avrete "convinto" della vostra forza! Tuttavia non sono questi gli avvenimenti che sanciscono l'inizio dell'avventura, bensì si tratta del rapimento della principessa Satera ad opera di un malefico elfo nero! Ovviamente toccherà a voi tentare di salverà la dolce donzella, ma posso anticiparvi fin da ora che l'impresa si rivelerà tutt'altro che facile! Trama e grafica a parte, direi che la differenza maggiore che intercorre tra questo titolo e il caro **Shining Force** risiede, principalmente, nel modo di gestione dei vari combattimenti. Qui infatti i programmatori hanno deciso di abbandonare il caro e vecchio sistema a turni in favore di una approccio molto più arcade, fatto che ha contribuito a rendere questo **Shining Wisdom** un titolo similare a due veri e propri capolavori ovvero a **The Story of Thor** e **Zelda**. Anche qui infatti il vostro piccolo eroe si troverà a dover affettare una vasta serie di mostri armato, inizialmente, solo della sua piccola spadina con la quale potrete esibirvi in una serie di colpi in perfetto stile *Conan il Barbaro*. Naturalmente, man mano che proseguirete nella vostra avventura verrete affiancati da una vasta serie di nuovi personaggi che metteranno al vostro servizio tutte le loro abilità und capacità. Tornando invece a quanto detto prima sulla veste grafica bisogna dire che, indubbiamente, **Shining Wisdom** non è certamente un titolo in grado di com-

petere con la ricchezza di colori e di dettagli di giochi quali **Panzer Dragoon o Sega Rally.** Nonostante ciò però bisogna comunque ammettere che gli sprite dei vari personaggi risultano ben definiti ed animati (sono anche presenti alcuni effetti di rotazione davvero niente male) e le vari ambientazioni sono molto ricche di atmosfera. Il tipo di inquadratura usata nel game permette poi al giocatore di godere di un'ampia visuale anche se, inizialmente, l'inquadratura in 3D isometrico potrebbe rendervi un po' complesso riuscire a valutare in maniera corretta la distanza che vi separa da un ostacolo. A parte questo piccolo inconveniente però mi sembra di poter affermare in tutta tranquillità che questo **Shining Wisdom** rappresenta il miglior gioco di avventura attualmente disponibile su Saturn e, come tale, si merita sicuramente un posticino in ogni videoteca degna di questo nome.

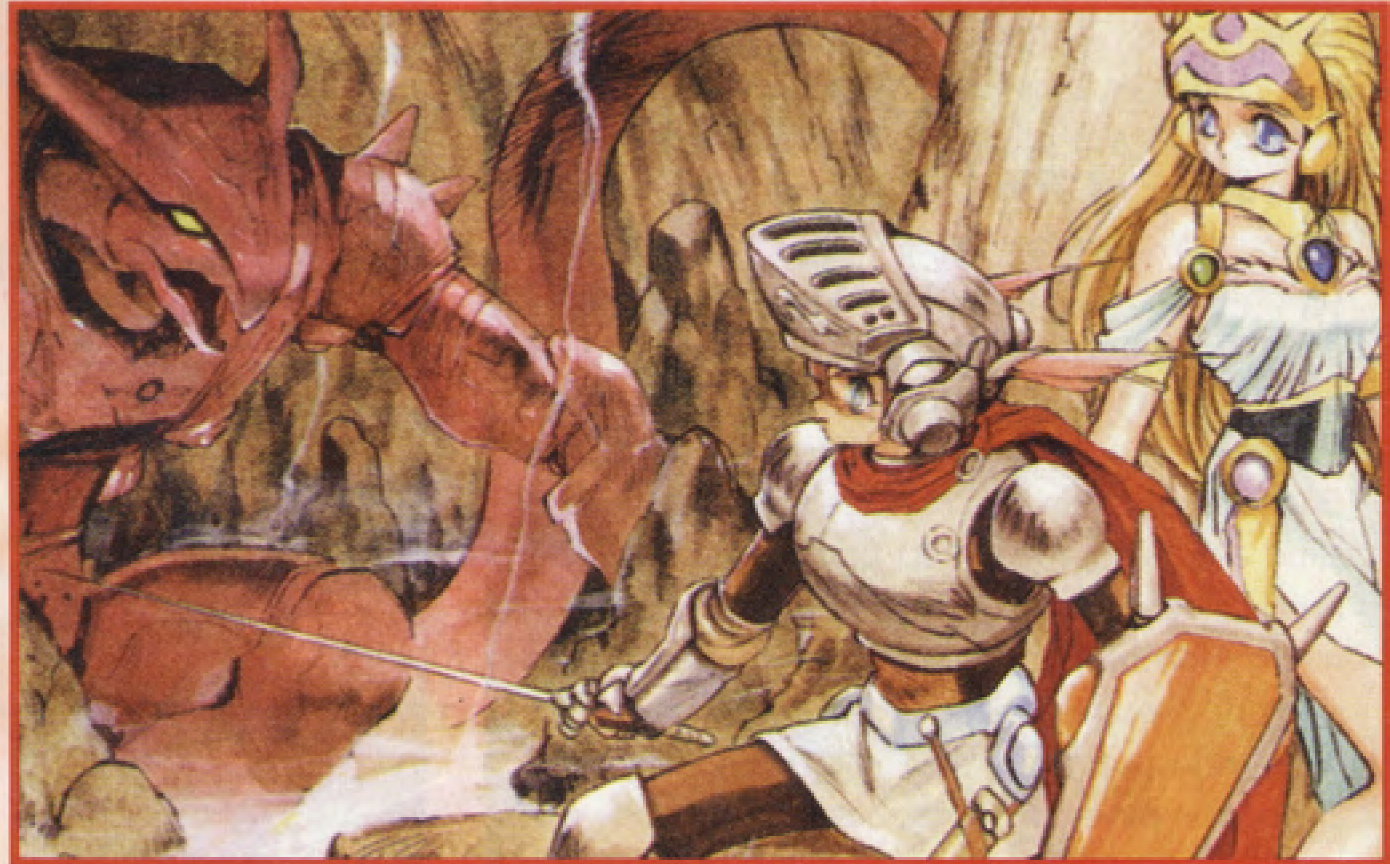




Ecco un esempio degli effetti di scaling presenti nel gioco. Ok, sono d'accordo, questo troll non è proprio il personaggio più massiccio che abbiate mai visto su una console, ma vi posso assicurare che le sue animazioni vantano una fluidità e una ricchezza di frame davvero notevoli



Qui potete ammirare tutta la cricca di Shining Wisdom. Si tratta davvero di un sacco di bella gente anche se io personalmente, fossi stato il soldato, i capelli li avrei tagliati...



ATTENTI AL LUPO!

La bella sequenza con la quale si apre la vostra avventura ha il compito di introdurre il giocatore nel fantastico mondo di **Shining Wisdom** fornendo, oltre a fornire una serie di utili informazioni sul background del gioco e una serie di anteprime su quello che vi attenderà in seguito. Se non volete rovinarvi la sorpresa vi consiglio di evitare di guardare l'intro almeno fino a quando non avrete giocato per una bella mezz'oretta; vi perdereste davvero troppo!









COMMENTO



Shining Force è sempre stato uno dei miei giochi preferiti su Megadrive e la stessa cosa può dirsi anche per il secondo episodio di questa serie. Così, quando ho udito che sittale titolo stava per arrivare anche su Saturn il mio animo si è colmato di felicità. Ok, sono d'accordo, **Shining Wisdom** non potrà forse esser considerato come uno dei titoli più attesi dai possessori del 32-bit Sega però, almeno per il sottoscritto, questo gioco vale veramente tanto oro quanto pesa! Tanto per cominciare i programmatori hanno deciso di rifare completamente il look del gioco abbandonando lo stile grafico e la conformazione degli schemi presenti nelle precedenti versioni per MD. Questo ha permesso loro di realizzare un prodotto effettivamente diverso, dotato di una serie di caratteristiche nuove nonché di una struttura di gioco più dinamica e, perché no, anche varia e coinvolgente! Facendo un paragone con altri titoli dello stesso genere direi che **Shining Wisdom** assomiglia, sotto molti punti di vista, al mitico **Zelda** per SNES, il che credo possa esser considerato un fatto estremamente positivo. Come nella produzione Nintendo infatti, anche questo titolo riesce a miscelare in maniera sapiente uno schema di gioco tipicamente arcade con una serie di puzzle e di missioni in grado di catturare fin dalle prime battute l'interesse del giocatore. Tecnicamente parlando invece bisogna dire che, almeno a livello generale, la grafica del gioco risulta più soddisfacente, grazie soprattutto a una buona varietà di scenari e a sprite ben definiti e discretamente animati. Una serie di melodie dannatamente classicheggianti accompagnano le nostre scampagnate lungo i vari livelli di gioco, mentre i vari effetti risultano, stranamente, molto cattivi e grintosi. Tuttavia il vero fulcro, il vero punto forte di questo prodotto, risiede nella sua estrema giocabilità e nella sua longevità che fanno sì che il povero videoplayer venga letteralmente risucchiato all'interno di questo piccolo universo simulato. Tutto funziona in maniera perfetta: ci sono un sacco di oggetti da trovare, montagne di puzzle da risolvere, tonnellate di nemici da fare a pezzi e il tutto è condito da una trama incredibilmente ricca di atmosfera e di colpi di scena. Concludendo non mi resta altro da fare che complimentarmi con questi ragazzi che sono riusciti a realizzare, ancora una volta, un vero e proprio capolavoro che non deve assolutamente mancare nella bisaccia di qualunque avventuriero errante che si rispetti!

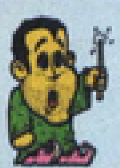
Shogun





Avanti ragazzi, non facciamo scherzi! Ditemi immediatamente chi si è fregato la mia merendina!

COMMENTO



Avventurieri di tutto il mondo, gioite! Finalmente, dopo **Zelda** e **Shining Force**, è arrivato un altro gioco che si inserisce nell'olimpo delle adventure più massive! **Shining Wisdom** infatti è risultato essere un prodotto incredibilmente giocabile, dotato di una struttura e di una trama di gioco veramente notevoli alle quali si affianca una realizzazione tecnica di tutto rispetto (anche se non eccezionale). Il mix di elementi strategici con fasi tipicamente arcade risulta pressoché perfetto (molto più bilanciato rispetto a quello di **The Story of Thor**) il che rende questo prodotto adatto sia agli amanti degli RPG puri che agli aficionados delle avventure più arcade. A dover essere completamente onesti devo dirvi che graficamente parlando questo **Shining Wisdom** non è proprio un capolavoro e che anche alcune musiche non sono proprio il massimo della vita, tuttavia la trama e il gameplay sono di così alto livello che non appena inizierete a giocare verrete subito catturati dall'atmosfera di questo prodotto e non lo mollerete fino a quando non lo avrete finito, il che, ne sono certo, non avverrà sicuramente in tempi brevi!

End



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
ADVENTURE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

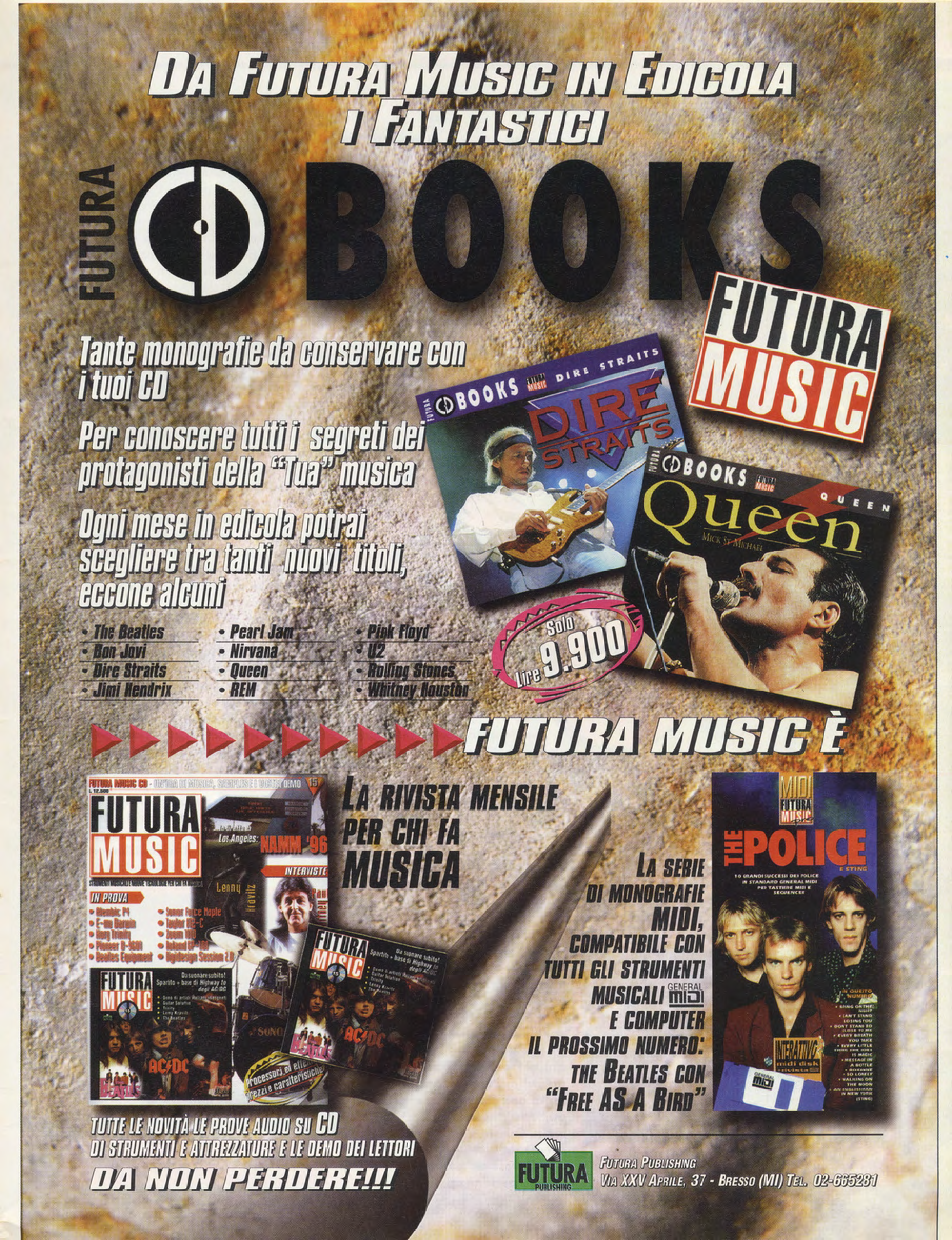
GRAFICA 82
▲ Sprite ben definiti e fondali ricchi di colori e di dettagli
▼ Molto "da 16-bit" nel suo insieme

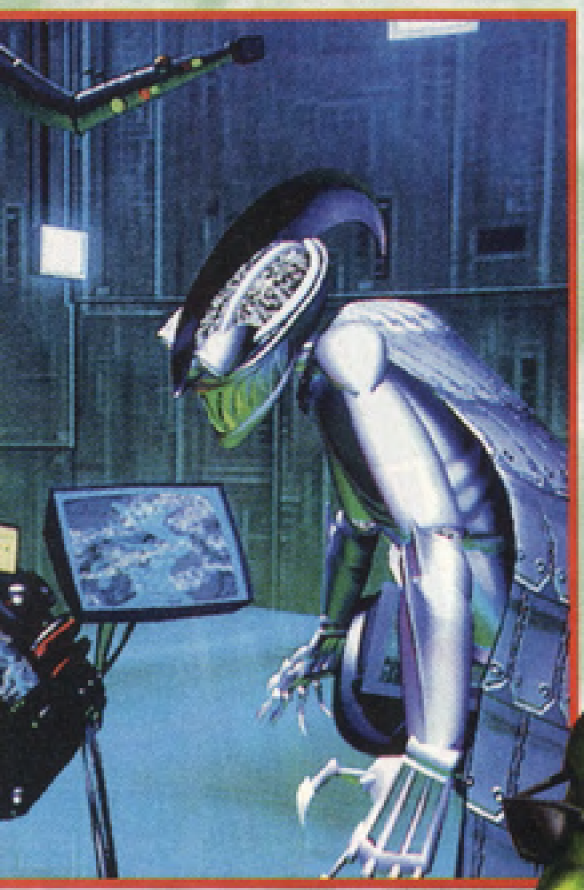
SONORO 85
▲ Discreta varietà di musiche e di effetti sonori piuttosto grintosi
▼ Alla lunga alcuni accompagnamenti potrebbero risultare un po' ripetitivi

GIOCABILITÀ 93
▲ Il mix di elementi arcade e fasi RPG risulta semplicemente perfetto

LONGEVITÀ 93
▲ Ci sono un sacco di locazioni da visitare oltre ad un numero semplicemente smodato di nemici da affettare

GLOBALE 91
Una delle migliori avventure mai realizzate per atmosfera, struttura e varietà delle situazioni


DA FUTURA MUSIC IN EDICOLA
I FANTASTICI
FUTURA CD BOOKS
Tante monografie da conservare con i tuoi CD
Per conoscere tutti i segreti dei protagonisti della "Tua" musica
Ogni mese in edicola potrai scegliere tra tanti nuovi titoli, eccone alcuni
• The Beatles
• Bon Jovi
• Dire Straits
• Jimi Hendrix
• Pearl Jam
• Nirvana
• Queen
• REM
• Pink Floyd
• U2
• Rolling Stones
• Whitney Houston
FUTURA MUSIC
CD BOOKS DIRE STRAITS
DIRE STRAITS
CD BOOKS QUEEN
Queen
MICK ST. MICHAEL
Solo Lire 9.900
FUTURA MUSIC È
LA RIVISTA MENSILE PER CHI FA MUSICA
FUTURA MUSIC
Los Angeles: NAMM '96
INTERVISTE
IN PROVA
LA SERIE DI MONOGRAFIE MIDI, COMPATIBILE CON TUTTI GLI STRUMENTI MUSICALI GENERAL MIDI E COMPUTER
IL PROSSIMO NUMERO: THE BEATLES CON "FREE AS A BIRD"
MIDI FUTURA MUSIC
THE POLICE E STING
TUTTE LE NOVITÀ LE PROVE AUDIO SU CD DI STRUMENTI E ATTREZZATURE E LE DEMO DEI LETTORI
DA NON PERDERE!!!
FUTURA PUBLISHING
FUTURA PUBLISHING
VIA XXV APRILE, 37 - BRESSO (MI) TEL. 02-665281



E' piccolo, è verde e ha un sacco di voglia di farci divertire! Di chi stiamo parlando? Ma di Gex, il piccolo ramarro verde protagonista di questo titolo. Certo, molti di voi potrebbero anche non apprezzare l'idea di venire trasformati in un viscido rettile, però, ragazzi, che volete che vi dica? C'è chi nasce idraulico e chi geco! E' il destino. Vabbé, cavolate a parte questo **Gex** non è altro che la conversione su Saturn di un vecchio titolo per 3DO che vantava, come caratteristica principale, una realizzazione grafica di sicuro impatto. L'intro del gioco vede il nostro eroe spaparanzato su un bel divano, intento a fare un po' di sano e genuino zapping e a ciucciarsi qualche bella mosca! All'improvviso però qualcosa nel teleschermo si guasta e così il nostro piccolo rettile viene risucchiato all'interno del video e trasportato in un mondo

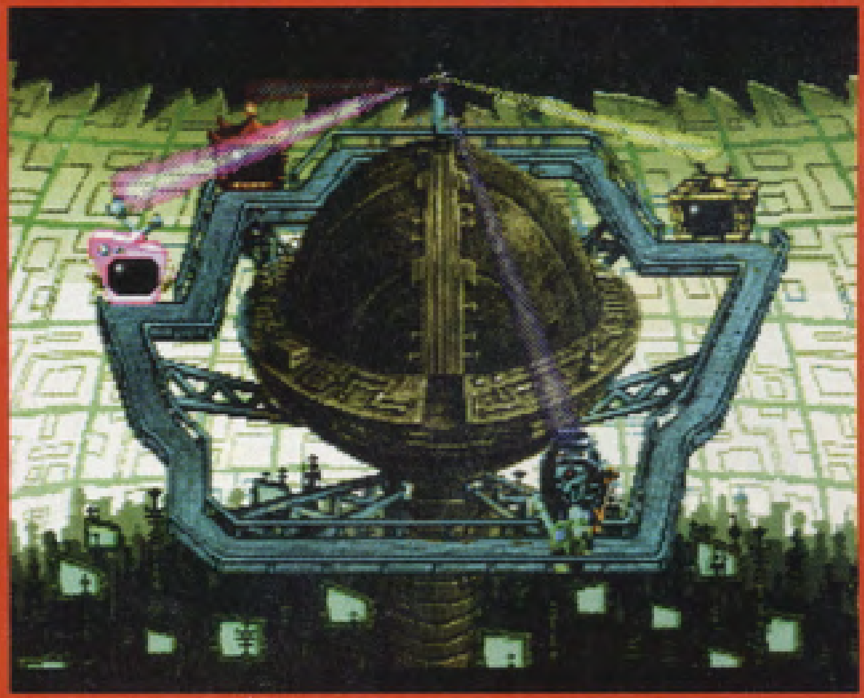


popolato da una gran quantità di creature non molto amichevoli! Preoccupati per la sorte del nostro geco? Beh, non vedo perché: in fondo per poter tornare a casa il nostro amichetto verde non dovrà far altro che trovare i vari telecomandi che si trovano sparsi qua e là lungo i vari stage, grazie ai quali potrà tentare di raggiungere l'ultimo e decisivo livello! Per far ciò il nostro piccolo amico potrà avvalersi di tutte le abilità di cui madre natura lo ha dotato (come una bella lingua prensile, la capacità di attaccarsi a soffitti e pareti, la propria coda...) alle quali si sommeranno poi una vasta serie di power-up che trasformeranno il nostro piccolo rettile in un vero e proprio supergex! Come in ogni titolo di questo genere che si rispetti, anche qui vi troverete letteralmente circondati da un vasto esercito di creature dall'aria piuttosto minacciosa. Queste saranno costituite da zombie, pomodori assassini, karateka, maghi, personaggi di cartoni animati e tutti con una sola idea fissa nella testa: quella di tornare a casa indossando un bel paio di stivali di pelle di lucertola! Detto ciò appare abbastanza chiaro che il gioco in questione non presente nessun tipo di idea innovativa o di trovata fuori dal comune. L'unica cosa che rende questo platform differente da altri titoli dello stesso genere è la possibilità offerta al nostro personaggio di potersi appiccicare sia sulle pareti dello schermo che, in alcuni particolari casi, anche su parti del fondale. Questo rende l'azione di gioco un po' più movimentata e complessa, ma si tratta più che altro di brevi sezioni che non vanno a modificare più di tanto la struttura generale del prodotto. Graficamente parlando i cinque livelli che compongono il gioco risultano esser caratterizzati da una buona veste grafica e da una serie di paesaggi piuttosto vari. Oltre a ciò bisogna anche sottolineare come lo sprite del nostro piccolo geco sia stato realizzato con una gran cura e dovizia di particolari. Praticamente i ragazzi della Crystal Dynamics hanno utilizzato la medesime tecniche impiegate per la realizzazione dei personaggi di **Donkey Kong Country** anche se, in questo caso, il tutto si è limitato solo ed unicamente allo sprite del personaggio principale. I vari nemici infatti, per quanto ben definiti e dettagliati, mancano un po' della fluidità e della ricchezza di particolari del nostro piccolo amichetto verde che, in alcuni casi, sembra quasi come un "corpo estraneo" al resto della grafica del gioco. Tirando le somme sembrerebbe proprio che, anche in questo caso, i ragazzi della Crystal Dynamics non si siano preoccupati di migliorare più di tanto la qualità di questo prodotto limitandosi a trasportare la grafica e il sonoro della versione 3DO su Saturn. Non si tratta di un elemento realmente negativo (in fondo **Gex** era un buon titolo, non come **Off World Interceptor!**) tuttavia sono convinto che molti possessori di Saturn storceranno non poco il naso. L'importante è che poi riusciate comunque a soffiarvelo!





Accidenti, chissà quand'è che si decideranno a mettere a posto l'antenna in questo cavolo di condominio!



Ecco a voi il Dome. Qui potrete scegliere quale livello visitare nonché da quali nemici farvi fare la pelle!





E' lui! Non ci posso credere! Sta proprio ballando! Guardatelo! E' incredibile! E' Michael "Geco" Jackson!

COMMENTO



La prima volta che ho visto **Gex** su 3DO sono rimasto piacevolmente colpito dal gioco, sia per via della sua buona veste grafica, sia per la gran quantità di effetti sonori e sintesi. Ora, a quasi un anno di distanza dalla sua uscita, anche i possessori del 32-bit Sega posso dilettarsi con questo game targato Crystal Dynamics. Purtroppo però, come era già accaduto per **Off World Interceptor** e **The Horde**, anche questa versione di **Gex** non risulta essere altro che una semplice trasposizione del game originale. Ancora una volta infatti i ragazzi della Crystal Dynamics non hanno fatto nulla per adattare il gioco alle capacità del 32-bit Sega con il risultato di realizzare un prodotto piuttosto giocabile, ma per nulla appariscente. Ragazzi, dovreste provare a vedere le due versioni una a fianco dell'altra: sono veramente identiche! Personalmente devo dirvi di essere rimasto abbastanza deluso; mi aspettavo molto di più! Avevo osato sperare che questa volta alla Crystal avessero reso il titolo in questione più "moderno" e attuale migliorando la grafica e aumentando la longevità del prodotto (magari inserendo nuovi livelli). Che bel sogno, eh? Già, proprio un sogno, anche perché trovo che il lavoro che questa software house sta svolgendo in questo ultimo periodo sia semplicemente vergognoso: ci stanno letteralmente pigliando in giro! La cosa grave poi è che, in questo caso, **Gex** risulta anche un titolo niente male ed è proprio questo che mi fa imbestialire! Pensate voi se ci avessero messo un po' di impegno cosa avrebbero potuto realizzare! Lo ripeto: è davvero una vergogna!

Shogun

COMMENTO

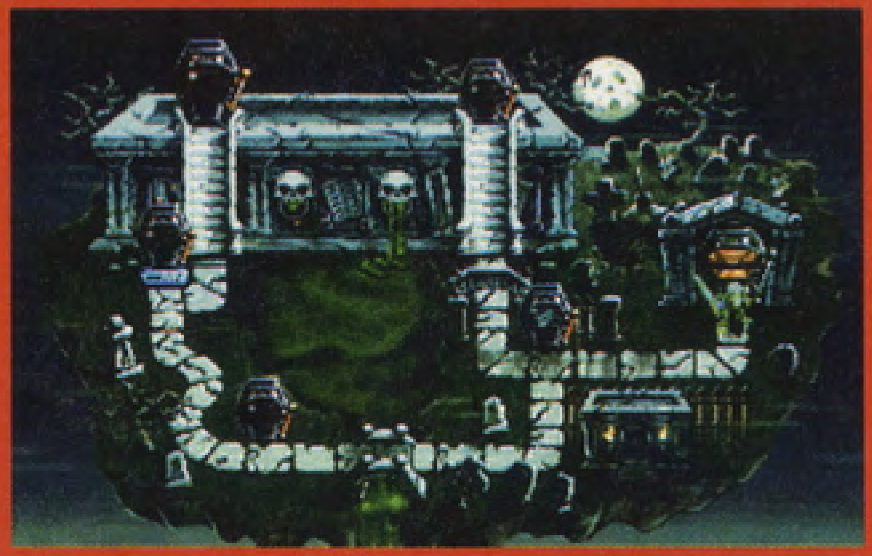


Gex per Saturn è un titolo di buon livello che sarebbe potuto diventare un ottimo gioco se solo i programmatori avessero prestato un po' più di cura ed attenzione ad alcuni particolari. Infatti la grafica, pur essendo generalmente di buon livello, risulta priva di effetti particolari, il che rende i vari paesaggi piuttosto gradevoli ma ben poco impressionanti. Oltre a ciò bisogna anche dire che mentre lo sprite del nostro geco è stato realizzato avvalendosi delle più moderne piattaforme Silicon, gli sprite degli altri esseri risultano molto, ma molto più grezzi. Ciò è ancora più grave se si considera che il titolo è praticamente identico alla versione 3DO uscita circa un anno fa, il che dimostra, ancora una volta, quanta voglia di impegnarsi abbiano i guys della Crystal. Detto ciò bisogna comunque ammettere che, nonostante tutto, questa versione di **Gex** per Saturn risulta comunque un prodotto piuttosto giocabile e discretamente vario oltre che dotato di una buona varietà di situazioni. E' un po' facile, questo è vero, ma in generale direi che ci troviamo di fronte ad un buon prodotto, anche se un po' "datato". Questo è quanto.

End



Certo che con una lingua così uno non ha proprio problemi per leccare i francobolli!



Arredamento un po' rustico però, in fondo, direi che il complesso non è male



CASA PRODUTTRICE
CRYSTAL DYNAMICS

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA — 80
▲ Fondali ben definiti e ricchi di dettagli. Lo sprite del nostro geco è notevole
▼ I vari avversari non raggiungono il livello dello sprite principale

SONORO — 90
▲ Ottime musiche alle quali si affiancano una serie di sintesi semplicemente galattiche!

GIOCABILITÀ — 80
▲ La struttura di gioco risulta piuttosto varia
▼ La struttura dei vari livelli tende a diventare un po' ripetitiva

LONGEVITÀ — 79
▲ Buona varietà di livelli e un sacco di nemici da prendere a linguate!
▼ Non si tratta certo di un titolo ultra-difficile

GLOBALE — 80
Un platform game di buon livello che però manca di quegli elementi destinati a farlo diventare un vero e proprio must



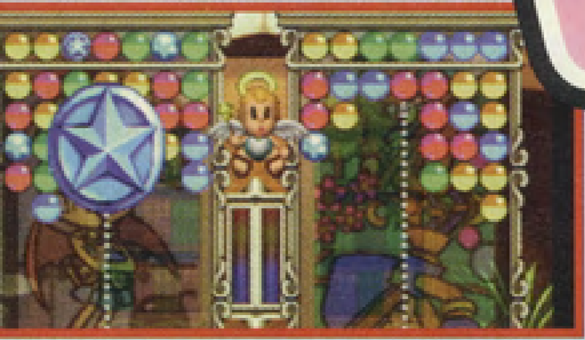


MAGICAL DROP

Wow! Ecco finalmente qualcosa di originale che arriva dalla terra del Sol Levante! Quello che abbiamo qui davanti infatti non è altro che un fantastico puzzle game, condito con tanti piccoli omini renderizzati (e per giunta dall'aria alquanto beota) e da una bella sfilza di sfere che dovranno essere combinate fra di loro nel modo più appropriato! Indubbiamente, un gioco con così tanti elementi innovativi non può che fare piacere in questi giorni oscuri, dove i titoli si assomigliano tutti tra di loro e dove l'originalità sembra ormai scomparsa per sempre! Beotate a parte, esiste un elemento che differenzia questo **Magical Drop** dagli altri titoli dello stesso genere apparsi finora e che riguarda il modo in cui vengono combinate le varie palle che affollano lo schermo. L'obiettivo è assai semplice ed è quello di riuscire ad evitare che un ammasso di sfere multicolore raggiunga la base dello schermo. Purtroppo, per far ciò, non potrete contare né su bombe, né su missili e neppure su di un bel paio di cannoni laser, bensì dovrete riuscire a cavarvela utilizzando solo un piccolo arpione. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che sparare il vostro piccolo rampino verso la sommità dello schermo, agganciare una sfera e poi trascinarla verso di voi come insegna il caro e vecchio Sampei! Fatto ciò avrete due possibilità: potrete infatti decidere di rispedire la vostra "preda" verso la parte alta dello schermo oppure accalappiare un numero di bocce sempre maggiore. L'obbiettivo è quello di riuscire a combinare fra di loro sfere dello stesso colore in modo da farle scomparire dalla circolazione prima che queste vi piombino sul cranio!

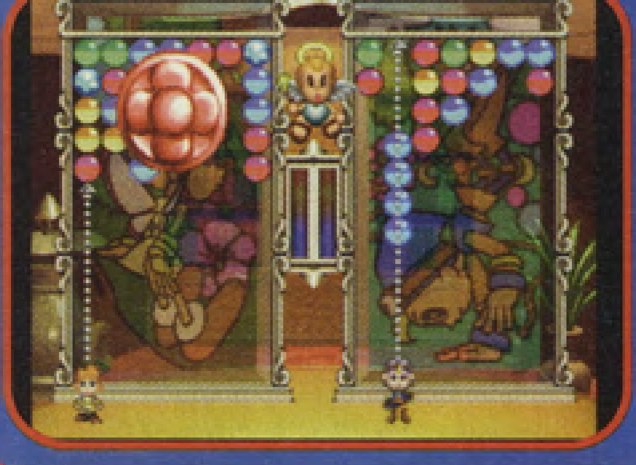


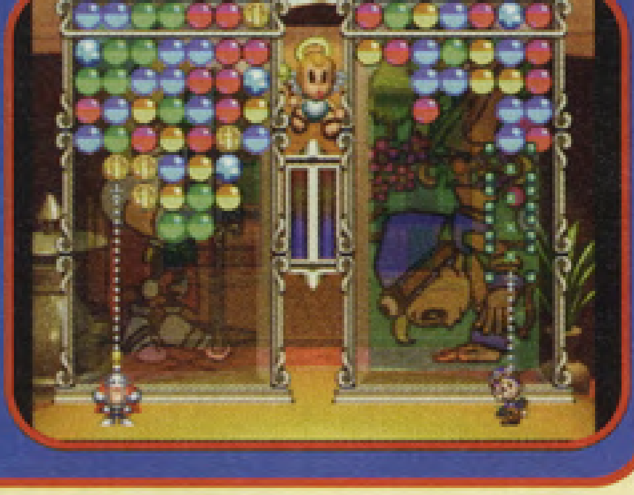




STRIKE!

Una delle molte varianti di gioco presenti in questo titolo è costituita dal "Challenge Mode". Qui ogni personaggio, viene dotato di un livello di difficoltà che varia da uno a quattro, dopo di che ogni giocatore viene fornito di un bel lay-out di venti sfere pre-salvate. Tutto quello che vi sarà richiesto non sarà altro che riuscire a far scomparire tutte e venti le palline utilizzando un limitato numero di mosse. Questo potrebbe anche suonarvi facile, ma credeteci quando vi diciamo che gli ultimi quadri (gli ultimi? Ma se non sei riuscito a sorpassare neanche il terzo! Ndr) sono davvero devastanti! Oltre al Challenge Mode poi è presente anche un'altra opzione di gioco basata sempre su una variante del idea di base, denominata Ranking mode. Qui il giocatore inizia una partita come se si trattasse del gioco normale, tuttavia, ad intervalli regolari, vari set di sfere faranno la propria comparsa dall'alto dello schermo. Queste andranno a posizionarsi sotto le bocce che non siete riusciti ad eliminare avvicinandole sempre di più alla parte bassa dello schermo. Starà solo a voi riuscire d eliminare ogni set di sfere prima che sopraggiunga quello successivo, e questo, vi posso assicurare, non è certo un'impresa da poco!

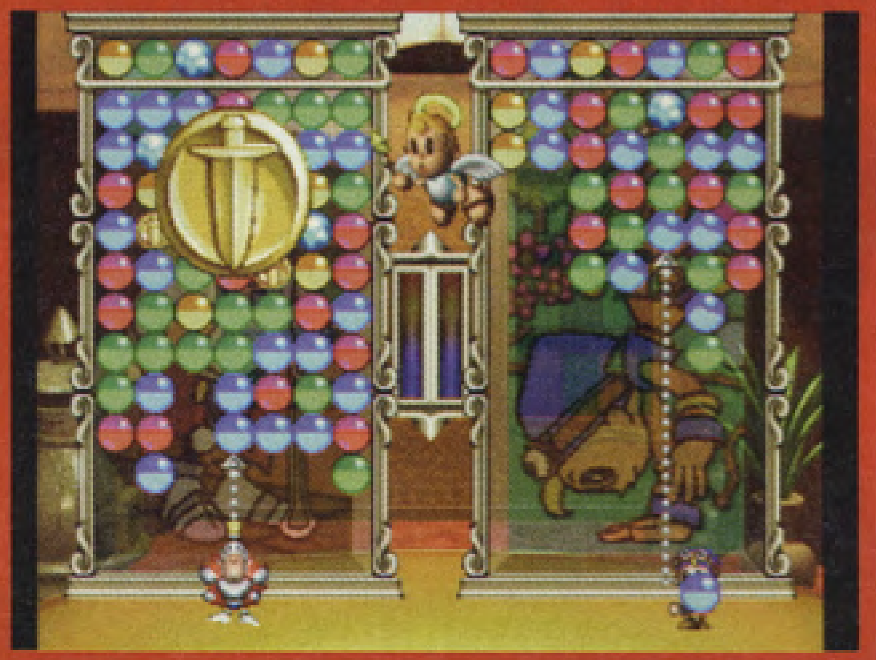








Il giocatore di sinistra ha veramente le palle...



Una volta scomparso lo spadone, tutte le palle gialle si volatilizzeranno

COMMENTO

Come capiterà anche a molti di voi, questo gioco mi riporta alla mente un altro titolo per Saturn, il caro e buon **Baku Baku**, un buon puzzle game che però molti mi hanno accusato di aver sottovalutato. Critiche a parte, mi pare comunque innegabile che questo **Magical Drop** presenti una notevole serie di punti in contatto con il titolo sopracitato. Il livello di sfida di entrambi i prodotti si attesta infatti su livelli medio-alti e, in generale, il feeling offerto al giocatore risulta più che discreto. Nonostante ciò però c'è un elemento che mi fa preferire **Magical Drop** rispetto al prodotto targato AM2 ed è da ricercarsi nella gran varietà di opzioni e di variazioni di gioco presenti in questo titolo. Gli unici due punti a suo sfavore risiedono nella scarsa spettacolarità a livello grafico e sonoro (tecnicamente parlando **Baku Baku** era molto meglio), nonché nella presenza di un livello di difficoltà generale forse troppo elevato. Questi due fatti potrebbero rendere **Magical Drop** un prodotto poco adatto ai videogiocatori più giovani, nonché a tutte quelle persone in cerca di prodotti piuttosto semplici (strutturalmente parlando) e dotati di una veste grafica di un certo impatto. Per il resto però mi sembra che non ci sia molto altro da dire se non che, a mio giudizio, questo titolo è il miglior puzzle game attualmente disponibile su Saturn. Tutto qui!

Shogun

COMMENTO

Per essere del tutto onesto devo dirvi che in principio non nutrivo molte speranze su questo titolo. Avevo infatti potuto vedere diverse foto dalle quali mi ero fatto l'idea di trovarmi di fronte all'ennesimo clone di **Columns**, il che non poteva certo esaltarmi più di tanto! Ora che ho avuto la possibilità di giocarci a lungo però devo dirvi, con tutta onestà, che buona parte dei dubbi che avevo riguardo a **Magical Drop** sono stati fugati anche se c'è ancora una cosa che mi trattiene dal dargli un bel 90%. Indubbiamente la caratteristica migliore di questo titolo è quella di risultare, oltre che molto giocabile, anche piuttosto coinvolgente e questo è da imputarsi principalmente al gran numero di opzioni che i programmatori hanno messo a disposizione del giocatore. Grazie a queste infatti è possibile passare ore ed ore di sano divertimento senza mai fossilizzarsi su un unico schema, ma è proprio nelle sessioni di gioco più lunghe che **Magical Drop** dimostra la sua pecca più grossa. Alcune volte infatti il gioco tende a diventare tremendamente difficile, praticamente impossibile, specialmente nelle varie pre-saved challenge nelle quali è sufficiente sbagliare anche una sola mossa per vedere sfumare tutta la partita! Ok, sono d'accordo che un gioco di questo genere debba essere impegnativo, però a tutto c'è un limite oltre al quale si corre il rischio di far cadere il giocatore nella frustrazione. E' per questo motivo che mi sento di consigliare questo CD solo ai veri amanti del genere, nonché a tutte quelle persone che sono alla ricerca di un titolo divertente, intrigante, ma anche piuttosto impegnativo. Gli altri farebbero meglio a prendere in considerazione **Baku Baku** che, pur piazzandosi un gradino sotto a questo prodotto della Data East, vanta un'immediatezza e una semplicità di gioco veramente invidiabili

End



Della serie "sempre più impossibile"...



CASA PRODUTTRICE
DATA EAST

GENERE
PUZZLE GAME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80
▲ Ben definita, soprattutto per quel che riguarda i fondali e i vari personaggi
▼ Le varie animazioni risultano... ehm, come dire... un po' pallose!

SONORO 78
▲ Tanto parlato (tutto in jappo) e un sacco di effetti da "guerra dei bottoni"
▼ Alla lunga le varie musiche danno un po' sui nervi

GIOCABILITÀ 82
▲ Molto giocabile e divertente, soprattutto quando vi trovate a fronteggiare un avversario umano

LONGEVITÀ 80
▲ Meccanica di gioco ben costruita e presenza di una gran quantità di opzioni
▼ Alcuni schemi sono veramente troppo difficili

GLOBALE 81
Un ottimo acquisto per tutti gli amanti dei puzzle game in cerca di un prodotto molto ricco ed estremamente impegnativo. Siete avvisati...

ALONE IN THE DARK 2

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

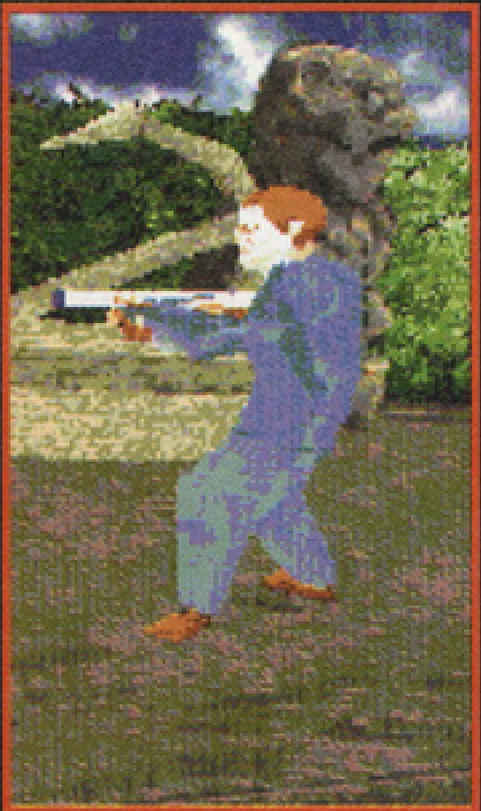






I giochi di avventura su Saturn non sono un genere molto diffuso e inoltre i pochi titoli esistenti vedono solitamente impegnato il giocatore nella ricerca di oggetti e in cruenti scontri con creature demoniache provenienti da altri mondi. Queste caratteristiche, a grandi linee, sono presenti anche in questo titolo, tuttavia c'è un elemento, oltre alla trama, che differisce questo prodotto da tutte le altre avventure apparse finora sul 32-bit Sega. Si tratta della struttura vera e propria del gioco grazie alla quale i programmatori della Infogrames sono riusciti a rendere questo **Alone in the Dark** una sorta di complessa ed articolata esperienza cinematografica. La trama è piuttosto semplice e si esaurisce in fretta: una bambina è stata rapita dagli esponenti di una setta occulta e voi, nei panni di un prode detective, dovrete riuscire a salvarla. Già un'altra persona aveva tentato quest'impresa, ma il tutto si era risolto con un incontro di pugilato con una marionetta dal quale però, il poveretto, era uscito alquanto malconcio (diciamo pure un po' morto). Ora tocca a voi; conoscete il luogo dove è tenuta prigioniera la bambina (si tratta di una vecchia villetta sulla scogliera) e così decidete di entrare in azione. Come abbiamo già detto in precedenza la caratteristica che rende questo titolo differente dalla maggior parte delle avventure uscite su Saturn è il suo taglio tipicamente cinematografico. Anche qui infatti vi troverete a vagare per stanze e lunghi corridoi alla ricerca di oggetti massacrando zombie a fucilate; il tutto però si svolgerà come se aveste sempre una telecamera puntata addosso. Ogni volta che entrerete in una locazione infatti potrete ammirare il vostro personaggio, non solo da una diversa inquadratura, ma anche da una angolazione e da una distanza particolari. Si tratta indubbiamente di una trovata piuttosto intrigante e che rende questo **Alone in the Dark 2** un titolo piuttosto spettacolare. Purtroppo però questo tipo di approccio crea anche qualche "piccolo" inconveniente. Dovete infatti sapere che, così come in molti altri casi, anche in questo **Alone in the Dark 2** i combattimenti rivestono un ruolo piuttosto importante. Vi capiterà spesso di trovarvi impegnati in cruenti scontri a fuoco o di scambiarvi violenti cazzottoni con i guardiani della villa il che, purtroppo, non avviene sempre in condizioni ottimali. Infatti alcune inquadrature, pur risultando piuttosto spettacolari, non consentono di giudicare in modo corretto né la distanza, né tanto meno la posizione di un vostro eventuale aggressore, il che vi farà sprecare un sacco di utilissime munizioni (oltre che incamerare una gran quantità di piombo!). Non parliamo poi dei nemici che vi attaccano da fuori lo schermo! Dico io, ma come si fa a far fuori uno che neanche si vede? Assurdo, non vi pare? Oltre a ciò bisogna anche sottolineare come le animazioni dei vari personaggi, detective compreso, non solo risultino piuttosto lente, ma manchino anche di fluidità. I caricamenti poi sono all'ordine del giorno (praticamente uno per locazione) con il risultato di spezzare ancora di più il ritmo, già basso, di questo gioco. Insomma, una buona trovata rovinata da una realizzazione tecnica veramente mediocre; che volete che vi dica raga', sono cose che capitano...







Ehi taxi! Vi ricordate il gioco sul C64? Mitico...



Semplicemente allucinante...

COMMENTO

Non riesco veramente a credere ai miei occhi! Questa versione di **Alone in the Dark** per Saturn infatti è qualcosa di estremamente deludente. Non sto ovviamente parlando né della trama, né della struttura di gioco che, oggettivamente, risultano identiche alla controparte per PC, bensì della realizzazione tecnica che si attesta su livelli veramente bassissimi. Tanto per cominciare sia la grafica dei vari nemici che dei background manca totalmente di definizione, i colori su schermo si possono contare sulle dita di una mano monca e così pure il numero dei poligoni utilizzati per i vari character. Inoltre, come se ciò non fosse già abbastanza, le animazioni dei vari personaggi sultano incredibilmente lente e scattose. Anche il sistema di rilevamento della collisione presenta qualche bug mica da ridere (potrebbe capitarvi di sparare davanti a voi e vedere finire i proiettili sulla siepe!) ed il tutto viene poi aggravato dal fatto che alcune locazioni presentano una prospettiva del tutto sfalsata. Infine, come giusto coronamento di un prodotto di così alto livello, non potevano mancare dei tempi di accesso e dei caricamenti semplicemente vergognosi! Insomma, ma che diavolo hanno combinato i ragazzi della Infogrames? Sono riusciti a rovinare un gioco semplicemente galattico con una realizzazione tecnica veramente terrificante che va ad incidere pesantemente anche sul livello di giocabilità di questo prodotto! Non ho davvero parole!

Shogun

COMMENTO

Partiamo da una semplice constatazione: **Alone in the Dark 2** per PC era un gran gioco, divertente, intrigante, dotato di una ottima trama ma, dal punto di vista tecnico, non era certo un titolo ultraspettacolare. Rivedendolo oggi direi poi che la sensazione che si ha è quella di trovarsi di fronte ad un prodotto piuttosto grezzo dotato però di una grande struttura di gioco. Questa versione Saturn invece non solo non raggiunge il livello grafico della sua controparte PC uscita più di un anno fa, ma presenta anche tutta una serie di bug e imprecisioni che vanno a minare anche la giocabilità generale del prodotto. Tanto per cominciare le animazioni dei vari omini risultano incredibilmente lente e scattose, i fondali mancano di definizione e, inoltre, i caricamenti risultano incredibilmente lunghi e frequenti. I problemi maggiori però derivano sia dal sistema di rilevamento della collisione, che risulta alquanto impreciso, sia dalla inquadratura di alcune locazioni che non permettono di valutare in maniera corretta l'esatta posizione di eventuali nemici. Davvero un prodotto mediocre: sarei proprio curioso di sapere a cosa diavolo stavano pensando i ragazzi della Infogrames mentre programmavano questo gioco!

End



Al ladro! Al ladro!





Da quella distanza anche uno zombie può subire qualche danno



Hmmm, ma questa è Valeria Mazza o Claudia Schiffer? Non riesco bene a riconoscerla...



CASA PRODUTTRICE
INFOGRAMES

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 59
▲ I personaggi sono stati tutti texture-mappati...
▼ ...peccato che il risultato sia semplicemente vergognoso!

SONORO 68
▲ Qualche buona musica e un paio di effetti discreti
▼ In generale però la qualità dei vari accompagnamenti risulta piuttosto deludente

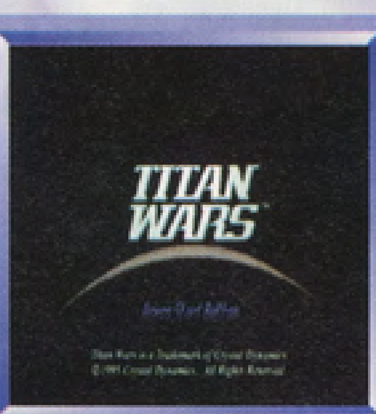
GIOCABILITÀ 63
▲ La trama del gioco non è davvero niente male...
▼ ...peccato che la realizzazione tecnica risulti veramente vergognosa

LONGEVITÀ 67
▲ L'avventura risulta piuttosto lunga ed impegnativa
▼ Per portare a termine questo gioco bisogna proprio avere uno stomaco di ferro!

GLOBALE 64
Un titolo mediocre: consigliato solo ai fan di Bela Lugosi con radicati istinti sadomasochistici.



TITAN WARS



CASA PRODUTTRICE	BMG
GENERE	SHOOT 'EM UP
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Gli shoot 'em up su Saturn hanno avuto una certa evoluzione da quando è uscito **Panzer Dragoon.** Ora con l'arrivo ormai imminente del secondo episodio tutti noi siamo in fremente attesa per vedere quali altre meraviglie sia in grado di regalarci il 32-bit di casa Sega. Con un avversario del genere un titolo come **Titan Wars** ha ben poche possibilità di sopravvivenza. Ad esser sinceri penso che il gioco in questione farebbe fatica a imporsi sulla maggior parte dei giochi finora usciti per Saturn ad esclusione, forse, di **Gale Racer** e **Race Drivin'**. E' vero, i programmatori di questo titolo sono riusciti a creare una prospettiva in prima persona piuttosto convincente e dotata di un'animazione piuttosto fluida e discretamente veloce; l'unico inconveniente è che i vari movimenti della nostra navicella risultano semplicemente ridicoli. Quel maledetto caccia infatti si sposta a destra e a sinistra, in alto ed in basso come in preda a chissà quale assurda forma di singhiozzo spaziale e senza che noi possiamo fare nulla per riportarlo sotto il nostro controllo! Questo fatto rende piuttosto difficile riuscire ad impostare le corrette traiettorie, il che ci porterà ad entrare spesso in collisione con buona parte degli oggetti che si trovano sparsi qua e là lungo lo schermo. Butta male? Beh, avete ragione, però c'è dell'altro! Dovete infatti sapere che ogni schema è dotato di due soli restart point, il che vuol dire che sarete spesso e malvolentieri costretti a ripetere fino alla nausea uno stesso tratto di un livello fino a quando non riuscirete a raggiungere sani e salvi il "blocco" successivo! A favore di **Titan Wars** bisogna comunque dire che i vari scenari sono stati realizzati con una certa cura e ricchezza di dettagli e che anche lo scrolling dello schermo risulta, generalmente, piuttosto fluido ed esente da grossi problemi di clipping. Sfortunatamente man mano che si procede nell'avventura la scarsa vena creativa dei programmatori comincia a fare il suo ingresso in campo. I vari background si susseguono l'un l'altro senza grosse variazioni cromatiche o colpi di scena, ed anche le ambientazioni e la struttura dei vari livelli risultano troppo simili fra di loro. La stessa cosa può dirsi anche per gli sprite delle navicelle aliene: ben definite, non c'è che dire, ma anche dannatamente "classiche" e troppo prevedibili nei loro schemi di attacco. Da tutto ciò appare evidente che, con una simile serie di premesse, anche l'azione di gioco non può certo essere ricca di sorprese e colpi di scena. I vari livelli infatti si snodano lungo una serie di paesaggi "fatti in serie" con la vostra navicella impegnata a schivare barriere (sempre che riusciate a farvi passare il singhiozzo!) e a blastare nemici livello dopo livello senza il benché minimo cambiamento. Ovviamente, alla fine di ogni schema, vi troverete a dover fronteggiare il consueto boss che, una volta distrutto, vi consentirà di passare alla sezione successiva, non prima però di esservi sorbiti la solita sequenza in FMV.



COMMENTO



A livello di mera struttura di gioco **Titan Wars** è un vero e proprio classico. Abbiamo la solita orda di navi aliene, i consueti paesaggi spaziali ed anche una discreta selezione di armi e power up. A parte questo però bisogna dire che questo ultimo lavoro dei ragazzi della BMG è una vera e propria delusione! Non solo non ci sono elementi in grado di attirare e mantenere desto l'interesse del giocatore, ma abbiamo anche un sistema di controllo e di rilevamento della collisione molto imprecisi ed approssimativi. Questo fatto, già grave di per sé, viene poi acuito dal limitato numero di restart point presenti in ogni schema che costringono il povero giocatore a ripetere lo stesso passaggio decinaia e decinaia di volte! Non vorrei sembravi troppo cattivo, ma posso assicurarvi che questo **Titan Wars** è uno di quei giochi arriverà perfino a farvi odiare la macchina con la quale state giocando ed a farvi desiderare di raggiungere il Game Over nel più breve tempo possibile! Una volta qui però state ben attenti a non premere Continue altrimenti...

GRAFICA 65
▲ Lo scrolling dello schermo è generalmente fluido e discretamente veloce
▼ La grafica è di una monotonia e di una ripetitività da far spavento

SONORO 67
▲ Musichette nella media
▼ Gli effetti sonori farebbero ridere anche un pollo

GIOCABILITÀ 51
▼ Il sistema di controllo della vostra navicella è semplicemente osceno

LONGEVITÀ 59
▼ Se avete dei nervi d'acciaio potrebbe anche durarvi per un paio di giorni altrimenti...

GLOBALE 56
Un titolo mediocre. Tutto qui



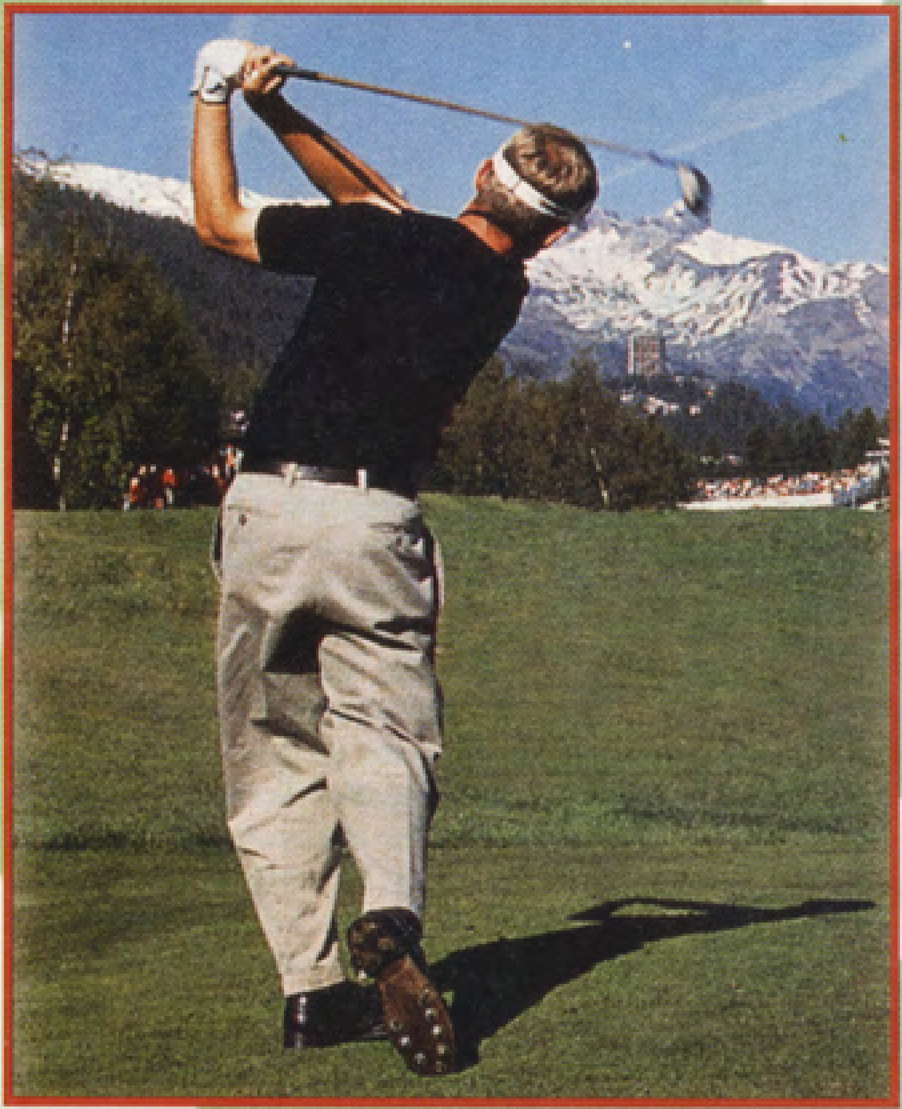
PGA TOUR 96



Alla Electronic Arts non sfugge praticamente nulla, così il loro prodotto golfistico "versione '96" è in fase di conversione praticamente per tutte le piattaforme che oggi vantano un minimo di diffusione. Era quindi inevitabile che arrivasse anche la versione Game Gear. Quella che ci troviamo davanti, precisiamolo subito, è una riduzione, dovuta alle limitate potenzialità tecniche del portatile Sega, della versione Megadrive. L'ossatura è rimasta comunque inalterata e così possiamo trovare anche sul piccolo schermo LCD tutte quelle opzioni che hanno sancito il successo di **PGA** sul 16-bit. Tre erano infatti I tracciati che trovavamo nell'originale e tre sono quelli che con piacere possiamo giocare anche qua. Anche dal punto di vista dei modi di gioco non sono state poste eccessive limitazioni: potrete così cimentarvi in tornei tiratissimi contro I grandi campioni del circuito americano o cercare di spillargli un po' di soldi con lo skins game, nel quale su ogni buca c'è un determinato montepremi. Se l'agonismo non fa per voi e preferite qualcosa di più tranquillo potete semplicemente provare singole buche in modalità pratica o perfezionare il vostro stile di tiro al Driving Range. Nella versione Megadrive poi si seguiva la palla lungo tutta la sua traiettoria; anche qui potete vedere l'esito del vostro tiro, ma in modo diverso. Per l'impossibilità tecnica di inserire un'opzione del genere I programmatori hanno rispolverato una visuale cara alle precedenti edizioni di **PGA**: dopo aver scagliato il colpo la prospettiva cambia e vedrete il punto in cui la palla è diretta, potendo così seguire la sua traiettoria in fase di atterraggio.







COMMENTO



Non ci posso credere! Non sono ancora finite le conversioni di **PGA '96**? E quando terminano? Quando ormai sono pronti a sfornare l'edizione '97? La Electronic Arts comunque difficilmente sbaglia un colpo e così anche questa versione è di tutto rispetto. E' stato fatto tutto il possibile perché il passaggio da Megadrive a Game Gear fosse il più possibile indolore e ci sono riusciti piuttosto bene sacrificando in parte la grafica, ma lasciando praticamente inalterata la giocabilità. E' quasi incredibile che siano riusciti a inserire tutti e tre I percorsi originali e le principali modalità di gioco! Un neo che però non si può trascurare è legato ai tempi di attesa fra un tiro e l'altro: ci vuole veramente un'eternità per passare da una schermata all'altra e la situazione peggiora ulteriormente se inserite l'opzione del cambio di visuale per seguire l'esito del vostro tiro. A parte questo **PGA 96** resta un gran bel gioco di golf, sicuramente il migliore mai uscito per il portatile Sega e vi terrà attaccati allo schermo per molto tempo. Peccato solo non si possano sfidare gli amici.

Puck



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84
▲ Molto simile all'originale, considerando le limitazione tecniche del Game Gear. Inoltre le animazioni sono particolarmente fluide e realistiche

SONORO 76
▲ Le musiche sfruttano al meglio le potenzialità della macchina
▼ Peccato per quell'odioso cinguettio dell'uccellino malefico

GIOCABILITÀ 81
▲ Non è facilissimo entrare a pieno nello spirito del gioco, ma lo sforzo alla fine è ampiamente ripagato

LONGEVITÀ 82
▲ Tre percorsi e tutti i modi di gioco dell'originale sono abbastanza per garantivi ore e ore di spasso
▼ Peccato si possa giocare esclusivamente da soli

GLOBALE 80
Un buon gioco di golf, sicuramente il migliore mai apparso sul portatile di casa Sega

MEGA

TA-DAAAH! Dopo aver mancato all'appuntamento di Marzo per cause indipendenti dalle sue volontà, torna trionfalmente in scena (beh, quasi trionfalmente, visto che le pagine concessele in questo numero non sono le solite cinque o sei) la rubrica dei trucchi. Una rubrica senz'altro controversa a causa di tutti quei cheat che, per un motivo o per l'altro, non risultano efficaci, ma comunque riconosciuta all'unanimità come una parte fondamentale della rivista (tiè!).
Quindi armatevi come al solito di pazienza, fate le vostre preghiere e se il vostro orgoglio non è stato ancora ferito in modo grave, inviate i cheat che avete scoperto al seguente indirizzo...

MEGATRIX - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37 - Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia



SEGA RALLY
SATURN
Trucchi a Volontà

Alcuni dei trucchi che seguono sono stati già pubblicati insieme alla guida definitiva di questo gioco (apparsa nel numero 24 di **Mega Console**), ma per favorire coloro che disgraziatamente se la sono persa li abbiamo voluti riproporre anche in questo numero. Chi li conosce già, dunque, consideri quanto segue come un parziale ripasso sulla materia...

• Per ottenere il controllo della Stratos, andate alla schermata per la selezione della modalità di gioco (*Time Attack*, *Arcade* eccetera), premete in sequenza X, Y, Z, Y, X e quindi premete C per giocare nella modalità desiderata.

• Per correre sul tracciato di Lakeside tenete premuti i tasti X e Y e accedete alle modalità di gioco *Time Attack* o *Practice*.



• Per guidare una super-vettura, tenete premuto il tasto X nella schermata per la selezione della macchina, quindi premete il tasto C per selezionare il tipo di bolide desiderato: una volta avviata la partita, l'*Hyper Mode* (ovvero la modalità di gioco che prevede il controllo di una vettura potenziata) dovrebbe essere automaticamente attivato.

• Per giocare in *Mirror Mode* (piste al contrario), andate alla schermata per la selezione del tracciato e, tenendo premuto il tasto Y, selezionate il tracciato desiderato.

• Per correre con il programmatore di punta della AM3, selezionate la modalità di gioco *Time Attack* e una volta arrivati alla schermata per la selezione del tipo di corsa (quella con le scritte "3 LAPS" e "FREE"), premete X, Z e C insieme mentre la scritta "3 LAPS" rimane evidenziata.

• Per cambiare l'angolo di ripresa nei replay, tenete premuti GIU' e Z mentre li guardate, quindi usate i tasti L e R per zoomare avanti o indietro.

FIFA '96
SATURN
Ombre



Non sarebbe un gran bel titolo per un episodio di **X-Files**? Va bene, signor Carter, noi ci abbiamo provato... Ad ogni modo, per modificare la lunghezza delle ombre dei giocatori, andate all'opzione per il replay immediato nel corso di una partita e poi, mentre tenete premuto il tasto R, spostate la piastrina direzionale per cambiare la lunghezza e l'orientamento delle suddette. Ci rendiamo conto che questo trucco non è il massimo dell'utilità, ma chissà... qualcuno potrebbe trovarlo vantaggioso.



TOHSHINDEN
SATURN
Capoccioni e Personaggi Segreti



Un altro inutile, ma divertente trucco per **Tohshinden**. Mentre vi trovate sulla schermata per la selezione della modalità di gioco (MODE), tenete premuti i tasti L e R prima di selezionare il vostro sistema di gioco. Ora scegliete il vostro combattente preferito e quindi avviate la partita: darete così delle teste sproporzionate a tutti i giocatori. E' inoltre possibile accedere a tre personaggi segreti: Gaia, Sho e Cupido. Per mettere i primi due nella schermata per la selezione del giocatore, dovete premere in sequenza SU, GIU', SU, GIU', DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA alla schermata col titolo del gioco: un rumore segnalerà la riuscita dell'operazione. Per ottenere Cupido (disponibile solo nella versione Saturn, fra l'altro), invece, evidenziate Sho e quando scegliete un combattente, tenete premuto SU e nel frattempo premete qualsiasi tasto.



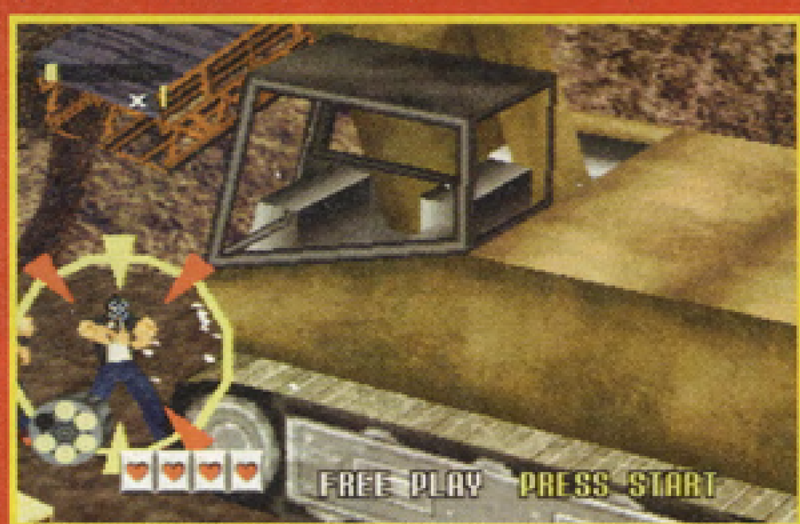


VIRTUA COP

SATURN

Ranking Mode e Selezione dell'Arma da Fuoco

Virtua Cop sembra (giustamente) destinato a restare per molto tempo nei cuori di molti Saturnofili. Siamo dunque lieti di proporre qualcosa che gli interessati potranno usare per vivacizzare ulteriormente le loro partite. Anzitutto un cheat per richiamare un elenco di opzioni supplementari fra cui una per usare un sistema di gioco con possibilità di inserimento in una graduatoria (Ranking Mode), una per giocare in Mirror Mode e altre ancora. Per ottenere tutto ciò dovete semplicemente tenere schiacciato il tasto C premendo contemporaneamente in sequenza SU, GIU', SINISTRA e DESTRA nella schermata con il logo della Sega, poco prima che parta il demo del gioco. Abbiamo poi un trucco per ottenere la possibilità di selezionare qualsiasi arma da fuoco. Prima di tutto dovete accedere al Ranking Mode, quindi dovete fare quanto segue nella stessa schermata di prima: tenete premuto C e nel frattempo premete in sequenza GIU', SU, DESTRA, SINISTRA, SU, SU, SINISTRA, DESTRA. Fatto ciò dovreste udire il suono di uno sparo. Ora avviate la partita come al solito, inserite la pausa e premete Reload per passare in rassegna tutte le armi disponibili.



OFF WORLD INTERCEPTOR

SATURN

Passwords

A qui disgraziati che hanno avuto la pessima idea di acquistare questo gioco e non riescono a completarlo (ben vi sta!), proponiamo il seguente elenco di password...



Livello 2: HD65?KBIKL5KHRBM
Livello 3: WPNS44943LXKMWGM
Livello 4: HPWSPFH77L2KRWVL
Livello 5: 3MSCWFY?TSTWZYSP
Livello 6: 8VIDM8F78HZJHSPL (questa è per il tracciato segreto chiamato 'Morphus Moors')

FIFA '96

MEGADRIVE

Migliorare la Squadra

Alleluja! Un trucco per **FIFA '96** è finalmente pervenuto in redazione dopo che per numerosi venerdì abbiamo dovuto deludere quei due-trecento lettori che ci chiedevano qualcosa per questa nuova simulazione del gioco che piace tanto a... ahem, Cecchi Gori. Dunque ve lo proponiamo senza pensarci due volte... Per gestire una squadra migliore di quella che già avete, cominciate una partita, selezionate la schermata delle opzioni e quindi andate a "Transfer News". Richiamate quindi una delle squadre migliori del mondo (come il Milan, l'Ajax o il Barcellona) e scambiate le vostre riserve con i loro giocatori. A questo punto, per ottenere il miracolo, non dovete fare altro che scambiare i membri della vostra squadra che non volete far giocare con queste nuove riserve.





NBA JAM: TOURNAMENT EDITION

SATURN

Personaggi Segreti

Affilate i polpastrelli e applicatevi una dose abbondante di collirio agli occhi, perché stiamo per propinarvi per intero il chilometrico elenco dei personaggi segreti di questo eccezionale basket per Saturn. Per accedere a ognuno dei nomi che seguono dovete dire 'Yes' quando vi viene chiesto se volete inserire le vostre iniziali, quindi dovete tenere premuti i tasti L e R inserendo nel contempo le iniziali del personaggio desiderato e la data relativa. Se dopo aver fatto tutto questo vedrete apparire sullo schermo la scritta 'Secret Player', sarete a cavallo!

NOME	INIZIALI	DATA
Prince Charles	CHA	May 4
Bill Clinton	BIL	Jun 3
Hilary Clinton	HIL	Nov 6
Mike D	M_D	Jul 1
Adrock	ADR	Apr 6
MCA	MCA	Apr 9
Heavy D	HEA	Jan 9
Fresh Prince	FRS	Feb 2
Jazzy Jeff	JAZ	Oct 9
Benny	BEN	Sept 20
Blaze	BLZ	Jan 14
Hugo	HOR	Jun 12
Bird	LAR	Jan 15
Gorilla	APE	Apr 2
Crunch	WOL	Mar 7
Catling	CAT	Jan 2
Hutchinson	BAR	Apr 9
Magic Fair	STH	Dec 8
D Falcus	DAZ	Aug 6
Hodgeson	HOG	Dec 31
Tunnicliff	SAT	May 7
J Falcus	JAS	Nov 16
Jax	JAX	Mar 1
Mad Mike	MUS	Dec 24
McHugh	BAA	Jul 12
Gray	ROB	Feb 23
Higgins	TOM	Feb 19
Hill	ZIG	Apr 7
J Moon	JAY	Aug 24
Chow Chow	CHD	May 5
Brutah	GOW	Jul 17
Weasel	DAN	Jan 2
Snake	SNK	Jun 15
Renaldo	REN	Feb 4
Fumungus	GUN	Jan 11
Kabuki	KUB	Apr 14
Max	LIZ	Aug 7
Sequoia	SAW	Apr 10
Boo-Boo	THI	Nov 1
Pistol	WAN	Jun 10
Facime	DEL	Oct 19
Air Dog	AIR	Jan 21
Carlton	CAL	Mar 25
Divita	DIV	Jul 3
Goskie	GOS	Jan 6
Liptak	LIP	Jan 14
Rivett	REV	Jul 6
Turmell	TUR	Jan 31
Thomas	FNK	Jan 8
Gordon	GOR	Jul 3
Shelley	SHY	Jun 8
Moore	MOE	Jun 8

Ci sono altri due nomi che vi permettono di fare una partita rispettivamente con un match soltanto da vincere e con tutti i match già completati.

Tutte e 27 le squadre sconfitte	FIN	Jan 1
26 squadre sconfitte	END	Jan 1

A volte ritornano. Non stiamo parlando di qualcosa che ha a che fare con Stephen King bensì degli X-Men. Si dà infatti il caso che questa sia la seconda e ultima parte della guida alle mosse speciali da loro impiegate nel sequel delle loro avventure videoludiche. I riflettori sono dunque puntati su tutti quei personaggi (anche quelli segreti) che non hanno potuto essere inclusi nella prima parte. Questa volta è Spiral a fare gli onori di casa...





SPIRAL

Questo personaggio dalle molte braccia dispone di mosse difficili da eseguire ma, in compenso, variate e molto potenti. Tuttavia è un po' lento e può cadere frequentemente vittima di attacchi a lunga gittata.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + QUALSIASI PUGNO) per attivare il Teletrasporto.
Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + CALCIO POTENTE) per diventare invisibili.
Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + QUALSIASI CALCIO) per attivare i power up.
Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per cambiare personaggio.

LE COMBO

1: Stando alzati, sferrate un Calcio Debole e un Pugno Debole, quindi sferrate, sempre stando alzati, un calcio mediano. Infine, quando l'avversario sta per atterrare, colpitelo con un Calcio Potente.



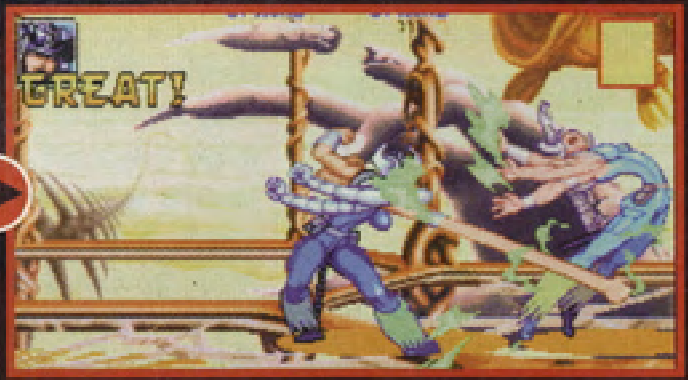




2: Attivate le spade e sferrate un Pugno Potente stando alzati, quindi lanciate le spade all'avversario. Per dargli il colpo di grazia, sferrate un altro Pugno Potente stando alzati.







A puro titolo di informazione, è impossibile fare un X-Combo con Spiral, ma l'ultima X-mossa è uno stupendo attacco con 19 colpi da personaggi diversi, perciò esercitatevi a farlo. Ne vale la pena!

X-MEN
PARTE II
CHILDREN OF THE ATOM



COLOSSUS

Questo è forse uno dei personaggi più "scarsi" del gioco, in quanto è sprovvisto di mosse spettacolari, ma in compenso è molto forte, può effettuare con facilità combo e attacchi di grande potenza. Qualora decideste di giocare con lui, munitevi di una buona dose di pazienza perché imparare a governarlo come si deve richiederà molto tempo.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + 3 PUGNI) per attivare la Carica.
Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + 3 PUGNI) per effettuare il Tuffo a mo' di Siluro.

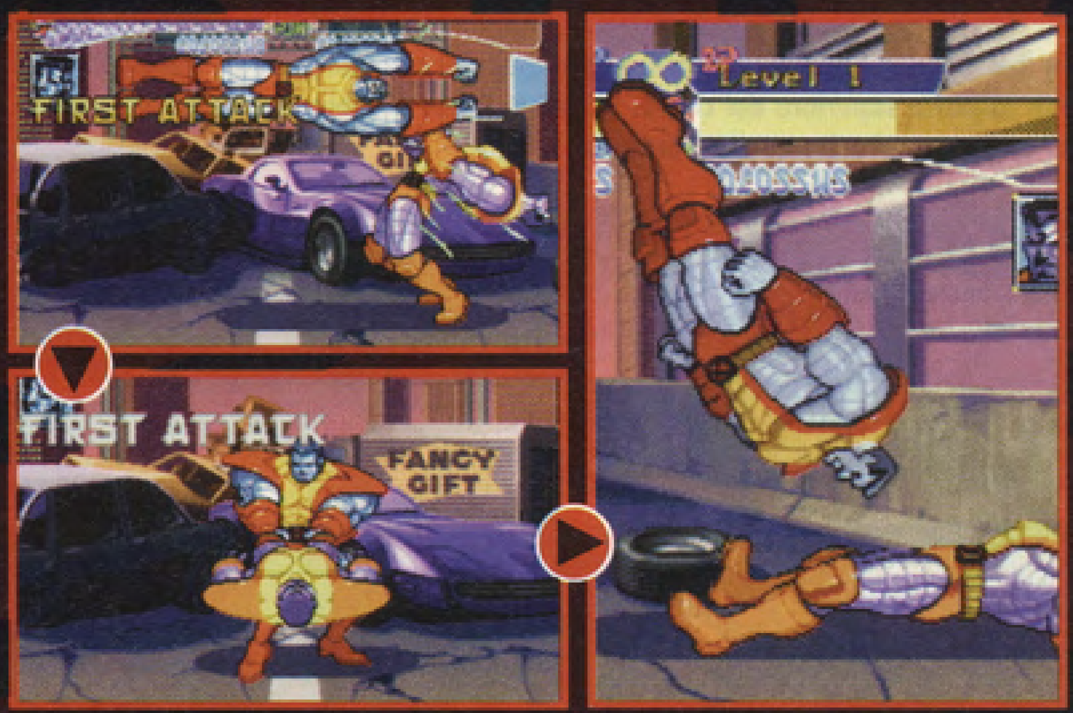
LE COMBO



1: Iniziate con un Pugno Potente volante e proseguite immediatamente con un Pugno Debole stando accovacciati, quindi effettuate subito la rotazione a 360 gradi col Pugno Basso.



2: Sferrate un Pugno Potente volante e proseguite con un calcio medio stando alzati e un Pugno Debole stando accovacciati. A questo punto eseguite l'attacco rotante a 360 gradi e quando l'avversario tocca il suolo, eseguite la carica con le spalle per colpirlo di nuovo.



X-COMBO: Sferrate un Pugno Potente volante e proseguite con un Pugno Debole stando accovacciati e l'attacco rotante a 360 gradi. In seguito, eseguite rapidamente la mossa del Siluro per colpire il nemico una volta che si trova a terra.



AKUMA

Abbiamo pubblicato la procedura per ottenere il controllo di Akuma nel precedente numero di Mega Console, quindi dovreste ormai essere bravi a governare questo personaggio. Tanto bravi, forse, da poter eseguire quel paio di belle combo che troverete nei pressi di questa introduzione. Akuma è probabilmente il miglior combattente a tutto tondo del gioco e dispone di numerose mosse da legare l'una con l'altra. Una volta scovato, dunque, vale decisamente la pena giocare nei suoi panni.

LE X-MOSSE

Livello 2: (GIU', GIU'/SINISTRA, SINISTRA + PUGNO POTENTE) per attivare la Carica.
Livello 3: (GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA, GIU'/DESTRA, DESTRA) per sparare la Super-Palla di Fuoco.
Livello 3: (DESTRA, GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA, GIU', GIU'/DESTRA + PUGNO POTENTE) per sferrare il Super-Pugno del Drago.

LE COMBO



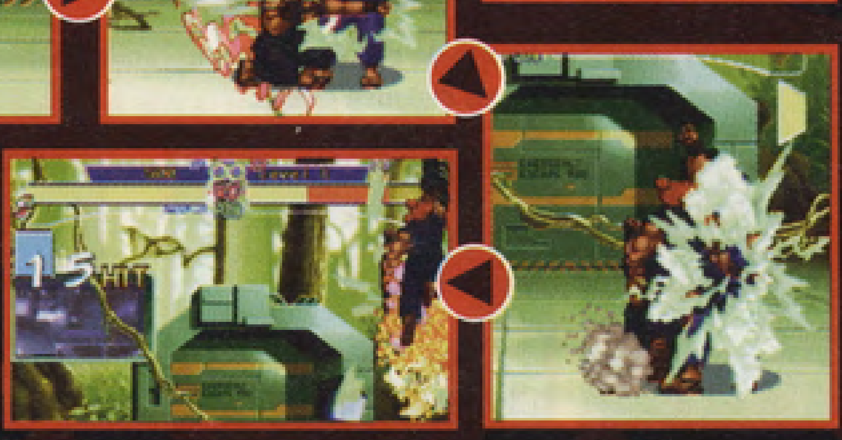
1: Iniziate con un pugno potente volante, proseguite con un pugno medio stando accovacciati e infine una palla di fuoco col pugno potente.





2: Sferrate un calcio debole stando accovacciati, quindi un calcio mediano stando accovacciati. Proseguite quindi con un pugno potente stando alzati e un Pugno del Drago col Pugno Potente.





X-COMBO: Saltate addosso all'avversario con un Calcio Potente, atterrate e sferrate un pugno debole stando accovacciati. A questo punto effettuate i movimenti per l'attivazione della Super-Palla di Fuoco e scatenatela per completare in bellezza questa

Virtu[a] Fighte[r] Part

Mentre la versione su "compact" di Virtua Fighter 2 continua a occupare beata la prima posizione nelle classifiche di vendita internazionali, prosegue la nostra guida definitiva alle mosse speciali dei personaggi del gioco. Questo mese ci occupiamo, fra l'altro, di Kage Maru e Jeffry, due simpatici energumeni che rappresentano il partito dei "lanciatori". Agli altri combattenti abbiamo concesso uno spazio relativamente minore, ma il prossimo mese, in compenso, vi offriremo una guida esauriente alle mosse di Dural, altrimenti nota come la Signora di Ferro.

PER GIOCARE NEI PANNI DI DURAL

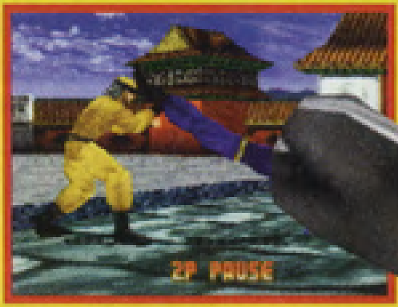
Per avere la possibilità di controllare Dural, che è l'ultimo boss del gioco, andate alla schermata dei personaggi e premete di seguito GIU', SU, DESTRA, A e infine SINISTRA.

JUMPING DIVE

PROCEDURA: → → + G + P + K

Una mossa incredibile che coglie qualsiasi avversario di sorpresa. Kage si tuffa nel mezzo dell'azione e si allunga. (20%)







SWIPE AND CHOP

PROCEDURA: ← → + P + K, P + K

In questo caso Kage dimostra di saper eseguire attacchi potenti con la parte superiore del corpo. Si tratta di una combinazione di colpi pesanti orizzontali e verticali. (16%)





HIGH PUNCHES SPINKICK

PROCEDURA: P+P+P+K

Una combinazione familiare ai giocatori che controllano abitualmente Pai e Lau. La versione di Kage è ancora più veloce e più virulenta. (31%)







TWO FOOT SWEEP

PROCEDURA: ↘ ↓ ↙ + K

Qui si tocca letteralmente il fondo. Per buttar giù l'avversario, infatti, Kage si getta ai suoi piedi e fa leva su di essi con le proprie gambe. Una mossa raffinata, da intenditori. (10%)





KAGE MARU

Kage, il bieco Ninja del gruppo, è stato sottoposto a un'operazione di perfezionamento delle abilità fisiche, sicché non è più il mediocre combattente che appariva nel primo Virtua Fighter. Prima, al di là delle sue spettacolari mosse aeree, i suoi attacchi erano privi di originalità e di impatto visivo: qualche miserabile spazzata e basta. Ora, invece, lo troviamo provvisto della capacità di eseguire alcune eccellenti combo a base di pugni e mosse a rotazione. Eccovi dunque le sue cinque mosse speciali più sfiziose...

DASHING SPIN KICK

PROCEDURA: ← + G + K

Con questa mossa, Kage sorprende un avversario incauto da una distanza media.





KAGE MARU

JEFFRY

LEGENDA

Per semplificare la stesura delle combinazioni da effettuare per attivare le varie mosse, abbiamo usato una serie di simboli: eccoveli...

← → ↑ ↓ : Direzioni del joypad
G : Tasto della Guardia (di default tasto A)
P : Tasto del Pugno (di default tasto B)
K : Tasto del Calcio (di default tasto C)
+ : Tasto da premere simultaneamente
, : Tasto da premere in sequenza
↘ ↓ ↙: Joypad da spostare in modo da descrivere un semicerchio (come in **Street Fighter II**)

Il danno che infligge ogni mossa è indicato nelle parentesi che seguono la descrizione.

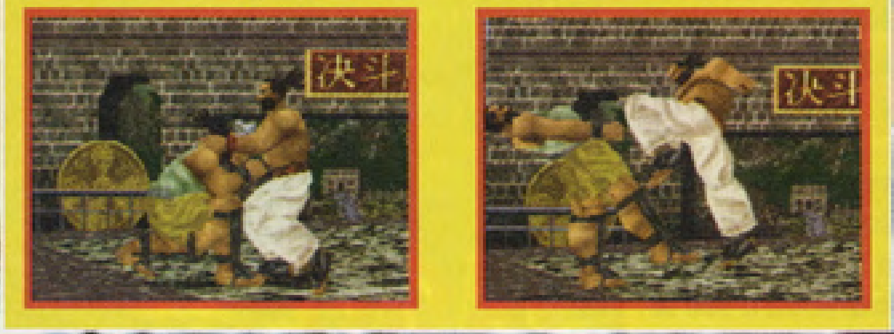
JEFFRY McWILD

Che picchiaduro sarebbe un gioco della serie **Virtua Fighter** senza almeno un combattente propenso all'impiego di mosse da lancio. Ebbene, in **Virtua Fighter 2** ce ne sono due: Wolf e Jeffry. I loro attacchi da distante non sono nemmeno lontanamente emozionanti quanto quelli ravvicinati. Abbiamo scelto di illustrare quelli di Jeffry perché sono più accessibili, pratici e interessanti di quelle di Wolf. Inoltre le altre sue mosse offensive sono molto più potenti di quanto lo erano in precedenza. Preparatevi al... lancio!

TRIPLE KNEE

PROCEDURA: ↓ → + K

L'avversario deve essere accovacciato, così si corrono meno rischi. Comunque l'effetto è stupendo da morire. (30%)



TRIPLE HEADBUTT

PROCEDURA: ← → P + K (2 volte)

Una mossa complicata, ma estremamente sfiziosa, che vede Jeffry sottomettere totalmente il proprio avversario. (34%)



SPLASH MOUNTAIN

PROCEDURA: ↘ ↘ P + K

Un lancio mostruoso, relativamente semplice da effettuare. Jeffry scaglia la propria preda nell'aria prima di corregli addosso a testa bassa e, con la stessa, buttarlo giù. (40%)



HIGH STOMP

PROCEDURA: ↓ → + K

Jeffry entra "alla Pasquale Bruno", scalciando il nemico da una distanza media. (18%)



STRAIGHT KICK, ARM HAMMER

PROCEDURA: ↓ + K P

Una combinazione di due attacchi di base. Lo Straight Kick ha una notevole gittata e il successivo colpo di braccio è immediato e conclude l'attacco in maniera efficace. (22%)



Virtua Fighter 2

PAI



PAI CHAN

Pur essendo uno dei personaggi più amati dagli aficionados di **Virtua Fighter**, la signorina Chan è piuttosto impedita in questo sequel. Le sue veloci combinazioni di pugni e calci restano comunque uno dei suoi punti di forza, mentre i suoi lanci sono un po' troppo lenti. Ciò nonostante i suoi calci sono rafforzati dall'aggiunta di un singolo pestone, e da un paio di lanci Akira-style.[

REAP AND PUNCH

PROCEDURA: ʼ ← → + P + K

Simile al Trip and Punch di Akira e molto più raffinata delle prese che Pai aveva prima. (25%)







DOUBLE JUMP KICK

PROCEDURA: G + P

Un eccellente calcio esplosivo, ma lascia sempre Pai per terra, quindi va usata con cautela. (13%)





ROLL TRIP

PROCEDURA: ← ↓ ʼG + P

Una nuova presa, benché sia una variante delle tecniche di pseudo-Judo usate da Pai nel primo **Virtua Fighter.** Buona per tirarsi fuori da situazioni "claustrofobiche" e molto efficace se seguita da qualcos'altro. (15%)







JACKY



JACKY BRYANT

Tutti amano Jacky, eccetto noi. Nella nostra redazione non c'è nessuno che voglia controllarlo perché i suoi movimenti sono meno spettacolari di quelli degli altri personaggi. In **Virtua Fighter 2**, comunque, fa una figura migliore e per dimostrarvelo vi proponiamo le mosse che seguono...

FACEPLANT

PROCEDURA: G + P

Una variante della "cravatta" in quanto Jacky, una volta messosi alle spalle dell'avversario, lo afferra per il collo e gli fracassa la testa contro il suolo.





LIGHTNING KICKS

PROCEDURA: ↓ + P + KKKKK

Questa nuova mossa di Jacky è simile ai Lightning Kicks della sorella, ma questi sono ultra-veloci e non lo lasciano a guardia scoperta durante la loro esecuzione. Una mossa davvero cattiva. (32%)







ROUNDHOUSE AND SWEEP

PROCEDURA: G+K ↓ + G + K

Una splendida combo rotante, col secondo colpo nettamente distinto dal primo eppure imparabile. Il livello dei danni che questa mossa può infliggere è il più alto possibile. (45%)







AKIRA YURI

Nel primo gioco, Akira era innegabilmente noioso. Il nuovo Akira è migliore, ma molti di noi lo guardano ancora con sospetto. Ad ogni modo, possiede una quantità di contromosse e prese alquanto rimarchevoli.

GUT PUNCH
PROCEDURA: G + P + K

Uno delle mosse più letali tipiche di Akira da usare per un attacco devastante a distanza ravvicinata. fatela seguire da attacchi da terra. (8%)




SURPRISE EXCHANGE
PROCEDURA: ↙ + G + P

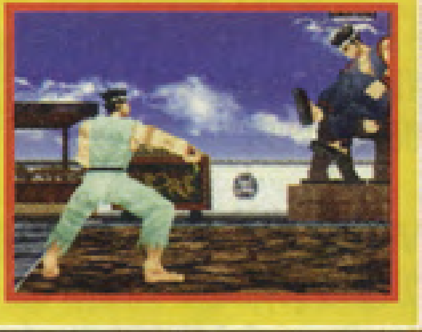
La tipica mossa nuova e "interessante". Anziché nuocere fisicamente all'avversario, Akira si limita a disorientarlo. Provate altre di queste 'finte' con differenti direzioni. (0%)




TWO HIT SHOULDER BUTT
PROCEDURA: » " » + P + K

Un doppio colpo con la spalla che ha l'effetto di lanciare l'avversario nell'aere dopo averlo colpito alla bocca dello stomaco. (8%)



WOLF HAWKFIELD

E' senza dubbio il "lanciatore" per eccellenza del gioco. Solo Jeffry vanta un numero superiore di prese, ma quelle di Wolf sono più variate. Il suo unico difetto è la sua lentezza e la difficoltà delle mosse d'attacco, il che lo rende un personaggio per giocatori esperti. Nondimeno eccovi alcune delle sue eccezionali prese e una sua gustosa mossa offensiva...

CRUCIFIX PILEDRIVER
PROCEDURA: ↘ + G + P + K

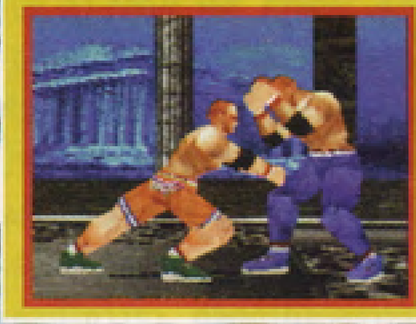
Da usare quando l'avversario è accovacciato. Ci sono varie prese che possono essere richiamate cambiando la direzione all'inizio della procedura per l'attivazione della mossa. (35%)





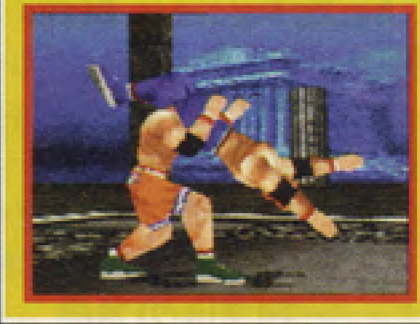
FLIP UPPERCUT'
PROCEDURA: ↓ ↑ + P

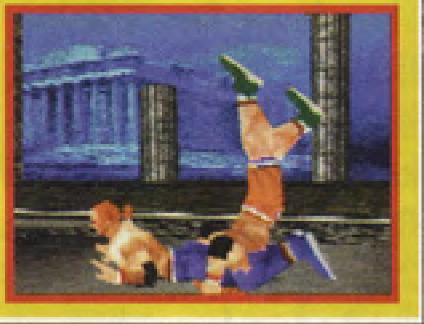
Wolf ribalta letteralmente i suoi avversari semplicemente scagliandogli un cazzottone sul mento. Sciocante. (15%)

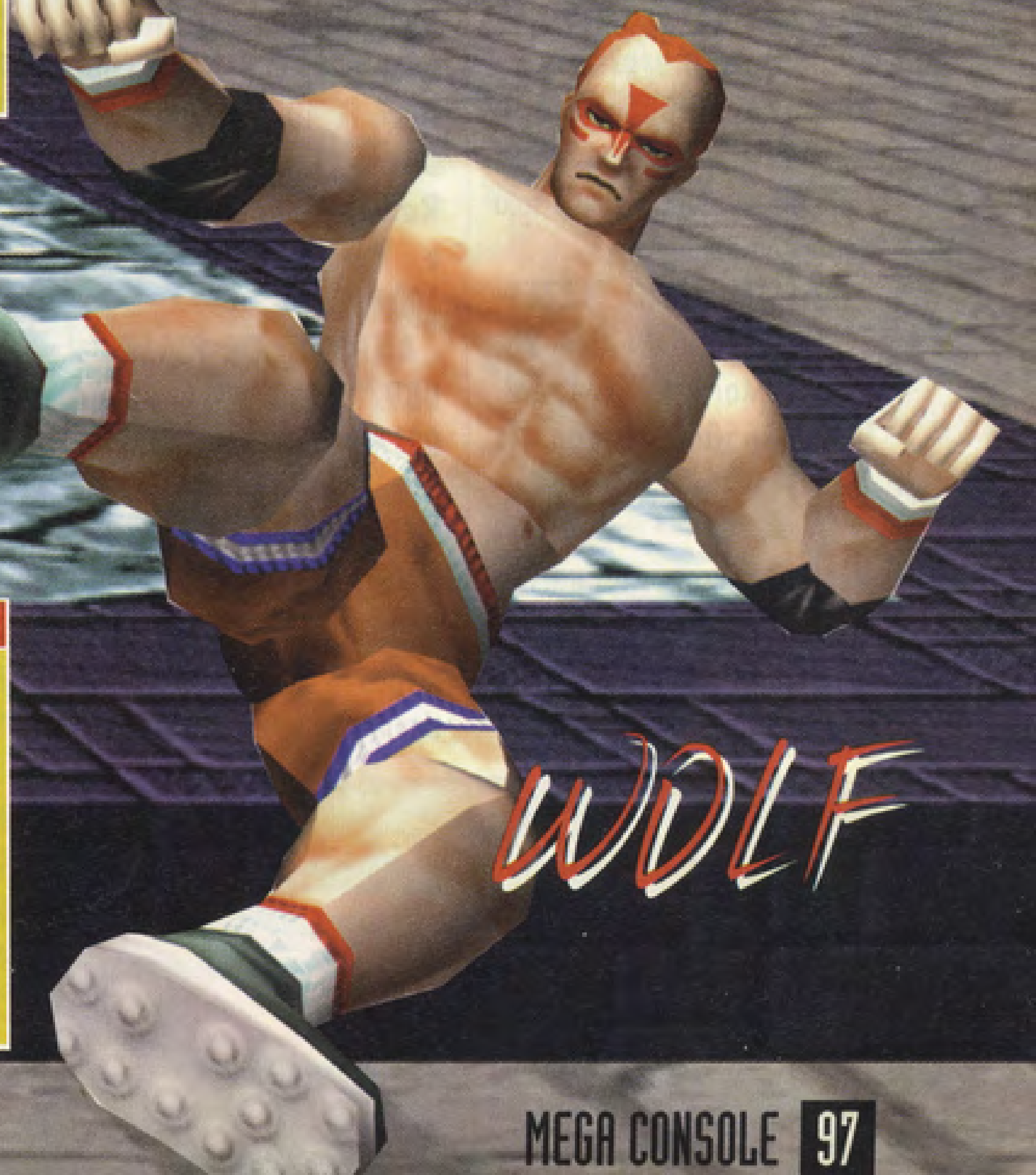



FRANKENSTEINER
PROCEDURA: ↗ + G + K

Un'autentica mossa da wrestling. Wolf usa i suoi piedi per stringere in una morsa l'avversario e portatelo sulla schiena. Facile da eseguire quanto qualsiasi altra presa. (30%)







Wall Street

VENDO console **Megadrive** in buonissime condizioni con presa SCART, 2 joypad, 1 joystick a manovella e le cartucce: **Megagame 1** (Calcio, Moto, Tennis), **Sonic 1** e **Aladdin**. Il tutto allo strepitoso prezzo di £ 320.000.
- **ARROCCO**; Tel. 099/876653 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive** con 2 joypad e i giochi **Super Street Fighter, Robocop vs Terminator, Eternal Champions, Aladdin, Mortal Kombat 2, NBA Jam, FIFA Soccer '96, Ghouls 'N' Ghosts, Cannon Fodder** e **Castle Of Illusion**.
- **DANIELE VINCIGUERRA**, Via Vidigliano 5, ROMA; Tel. 06/6570222

VENDO console **Megadrive 2** con 2 joypad di cui uno con Autofire, a £ 140.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: **Sonic 3** (£ 40.000), **Sonic & Knuckles** (£ 50.000), **Mortal Kombat 2** (£ 40.000), **FIFA '95** (£ 50.000), **The Punisher** (£ 60.000), **Fever Pitch** (£ 60.000), **NBA Jam Tournament Edition** (£ 60.000), **Samurai Showdown** (£ 20.000), **Mega Key 2** (£ 10.000). Prezzi trattabili. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- **MASSIMILIANO PIZZETTI**, Via Silvio Pellico 95, 21050 Marnate (VA); Tel. 0331/365049 (dopo le 19.00)

VENDO console **Megadrive II, 32X** europeo, 2 joypad a 6 tasti, un joypad a 3 tasti, adattatore giochi JAP, cavo SCART ed i seguenti giochi: **FIFA '95, NHL '95, NBA Live '95, Pitfall, Street Fighter 2 S.C.E.** (JAP), **Jungle Strike, Star Wars Arcade** (32X), **The Lion King, Virtua Racing** (32X), **Micro Machines 2, WWF Raw** (32X), **Prince Of Persia** e molti altri ancora. Vendo in blocco o separatamente. Giochi per Megadrive da £ 20.000 a £ 50.000, giochi per 32X a £ 80.000.
- **MARCO D'ONOFRIO**, Rione Cicalese 69, 84025 Eboli (SA).

VENDO i giochi **Virtua Fighter** (europeo) e **Virtua Racing** (americano) per Sega Saturn a £ 75.000 cadauno.
- **SEBY**; Tel. 0330/585787

VENDO console **Megadrive** + **Memory Pad** programmabile, 1 joystick a 6 tasti, 2 joypad a 3 tasti; il tutto a £ 190.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Megadrive: **Super Street Fighter 2** (£ 70.000), **FIFA Soccer '95** (£ 65.000), **Rise Of The Robots** (£ 55.000), **Mega Turrican** (£ 40.000) e, per 32X, **Doom** (£ 85.000), **Virtua Racing Deluxe** (£ 100.000) e **Virtua Fighter** (£ 100.000).
- **ANTONIO DE BIASE**; Tel. 089/234607 oppure 081/7122188 (ore pasti)

VENDO Mega 32 (univ) + **Virtua Racing Deluxe** a £ 380.000, **Megadrive II** + 2 joypad + **Sonic** a £ 200.000 oppure in tutto in blocco a £ 530.000. Inoltre vendo le seguenti cassette: **Mortal Kombat 3** (£ 85.000), **The Story Of Thor** (£ 70.000), **Turtles** (£ 60.000), **FIFA '95** (£ 60.000), **Davis Cup** (£ 30.000), **Sensible Soccer** (£ 50.000), **Ecco The Dolphin** (£ 40.000), **Virtua Racing Deluxe** (£ 80.000), **Super Shinobi** (£ 30.000) oppure tutto in blocco a £ 470.000. A chi acquista Mega 32 e Megadrive II o tutte le cassette, in omaggio un joypad e un joystick. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.
- **LUCA MAZZOTTI**, Via Venezuela 8, 20151 Milano; Tel. 02/33404389

VENDO console **Megadrive 2 + 32X** (europeo) con joypad, Megakey e 4 giochi: **FIFA '96, Shining Force II, Pirates!, Gold** e **Star Wars Arcade**. Il tutto in ottimo stato con rispettive istruzioni. Vendo anche separatamente. Vendo inoltre **Mega Console** N° 10-21, **Console Mania** N° 36-47 e **Game Power** N° 34-47 con raccolte Help 1994-95 e 1995-96.
- **GIOVANNI**; Tel. 02/29527485 (dalle 15.00 alle 22.00)

VENDO console **Megadrive** PAL giapponese in ottimo stato con: 2 joypad a 3 tasti, 2 a 6 tasti e un adattatore universale; inoltre vendo i seguenti giochi (sempre per Megadrive): **Mortal Kombat 3, Mortal Kombat 2, FIFA Soccer '95, Samurai Showdown, Street Fighter II S.C.E., General Chaos, Urban Strike, Jungle Strike, Desert Strike, Streets Of Rage II, Turtles, Sonic 2**. In regalo 2 joypad a 3 tasti di cui uno a forma di cloche. Vendo tutto in blocco a £ 850.000 o anche i singoli "pezzi" a prezzi trattabili. Annuncio valido per tutta Italia.
- **ALESSANDRO DI CAIRANO**; Via Bologna 2, 53100 Siena; Tel. 0577/52155 (tranne la domenica)

VENDO Sega Game Gear senza neanche un graffio con i seguenti giochi: **Columns, NBA Jam, Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Krusty's Fun House, Sonic 2** e cartuccia "9 giochi in uno" comprendente **Sonic, G-Loc, Wonder Boy, Super Monaco GP, Ninja Gaiden** e **Galaga**, il tutto con imballaggi originali (tranne **Sonic 2**), in perfette condizioni per ore e ore di puro divertimento. Al tutto aggiungo l'**Handy Gear**, custodia in plastica antiurto, subacquea, con lente incorporata, spazio all'interno per una cartuccia, utilizzabile per portare dappertutto la console. Il tutto a £ 400.000.
- **MATTEO IPPOLITI**, Via Nazionale 5/A, 64026 Roseto (TE); Tel. 085/8997157 (tra le 14.00 e le 15.00)

VENDO console **Neo Geo CD** scart più 9 giochi (**Fatal Fury Special, Fatal Fury 3, Art Of Fighting 2, Samurai Showdown 2, King Of Fighters 95, World Heroes Perfect, Top Hunters, Last Resort**) in ottime condizioni, a £ 650.000 in blocco o a £ 450.000 senza giochi. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
- **DANIELE**; Tel. 06/9780793 (dalle 14.00 alle 15.30 o dalle 21.30 in poi)

VENDO i seguenti giochi per Game Gear: **World Series Baseball** (£ 30.000), **NFL '95** (£ 20.000), **NHL All Star** (£ 25.000), **Dynamite Headdy** (£ 20.000), **Mortal Kombat 2** (£ 30.000), **Donald Duck** (£ 25.000), **Slider** (£ 20.000), **Ariel** (£ 20.000), **Asterix** (£ 20.000), **Ristar** (£ 25.000), **Batman** (£ 20.000), **Land Of Illusion** (£ 25.000), **Dracula** (£ 20.000), **Sonic 2** (£ 20.000), **Indiana Jones** (£ 20.000). Vendo inoltre lente d'ingrandimento (£ 15.000) e converter (£ 15.000).
- **PIERO BILLIA**, Piazza Bek Peccoz 3, Gressoney St Jean (AO); Tel. 0125/355117 (ore pasti)

VENDO Game Gear + alimentatore originale e i giochi **Columns, Alien 3, Master Of Darkness, Global Gladiators, Sonic Drift 2**. Il tutto a £ 250.000.
- **ALESSANDRO ZAMPONI**, Via della Lucchina 58, 00135 Roma; Tel. 06/30810856 (dalle 14.00 in poi)

CERCO Ranma 1/2 per Megadrive sotto le £ 50.000.
- **MORRIS PENDENZA**; Tel. 06/2288428

CERCO Mega 32X europeo (con imballo) e/o relativi giochi: **Mortal Kombat 3, Chaotix, Star Wars Arcade**. Inoltre, per Mega-CD europeo, cerco i seguenti giochi: **Sonic CD, Road Rash CD, Fatal Fury CD**, oppure permuto con **Black Hole Assault**. Infine, per Megadrive europeo, cerco i seguenti giochi: **Mortal Kombat 2, Street Fighter 2**, oppure permuto con **Rise Of The Robots** e/o **Bloodshot**. Annuncio valido per Liguria, Piemonte e Lombardia.
- **COSTANTINO TRAVERSO**, Via Preve 7/9, 16136 Genova; Tel. 010/212960

attenzione!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?


FUTURSHOW
1° Salone Multimediale
Bologna 13/17 aprile 1996
Internet - http://www.simul.it/futurshow
Segreteria: Sabatini SpA • Tel. 051/765056


GAME STORE
Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824
Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
PlayStation
ULTRA 64
IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
GAME STORE
DISPONIBILE LISTINI
PER RIVENDITORI
MORGANA
Check Point !
PC
CD ROM
TEKKEN 2 !!!
TOTAL NBA
ECCEZIONALE
IN TOSCANA !!!
F-1 GP 2
WING COMMANDER IV
Game Store
è
SONY PLAYSTATION
center
PlayStation TM
KING OF FIGHTER '95
PANZER DRAGON 2
MORGANA
Check Point !
SOFTWARE & VIDEOGAMES